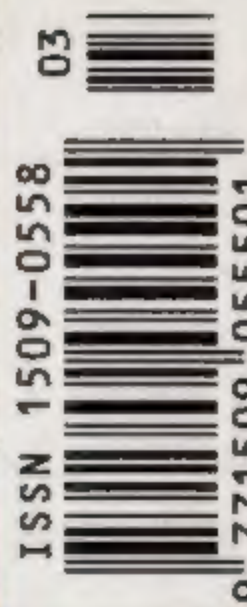


CLICK!

**3 PEŁNE WERSJE
2xCD-ROM!**

NR 3/2005

nr indeksu
351555



8 lutego 2005

8.90 zł

(W TYM 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:

Anachronox

Połączenie RPG i gry akcji. Wciel się w kosmicznego detektywa, ocal świat przed zagładą...

+ Crazy Machines
+ Euro Club Manager

Scrapland

Nowy przebój twórcy „Alice”!

Co kryje w sobie
złomowisko robotów?

Sprawdź sam

Hearts of Iron 2

Rasowa strategia dla osób,
które nie boją się tabelki,
statystyk i wykresów...

The Punisher

Przeraził cię Manhunt,
a Postal wywołał szok?
Nie instaluj Punishera,
ta gra bije wszelkie
rekordy brutalności!

Rybki z Ferajny

Co kryje się pod błyszczącymi
łuskami pewnej rybiej
piękności? Oskar sprawdzi
to, gdy tylko wyposaży
swoją norkę...

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

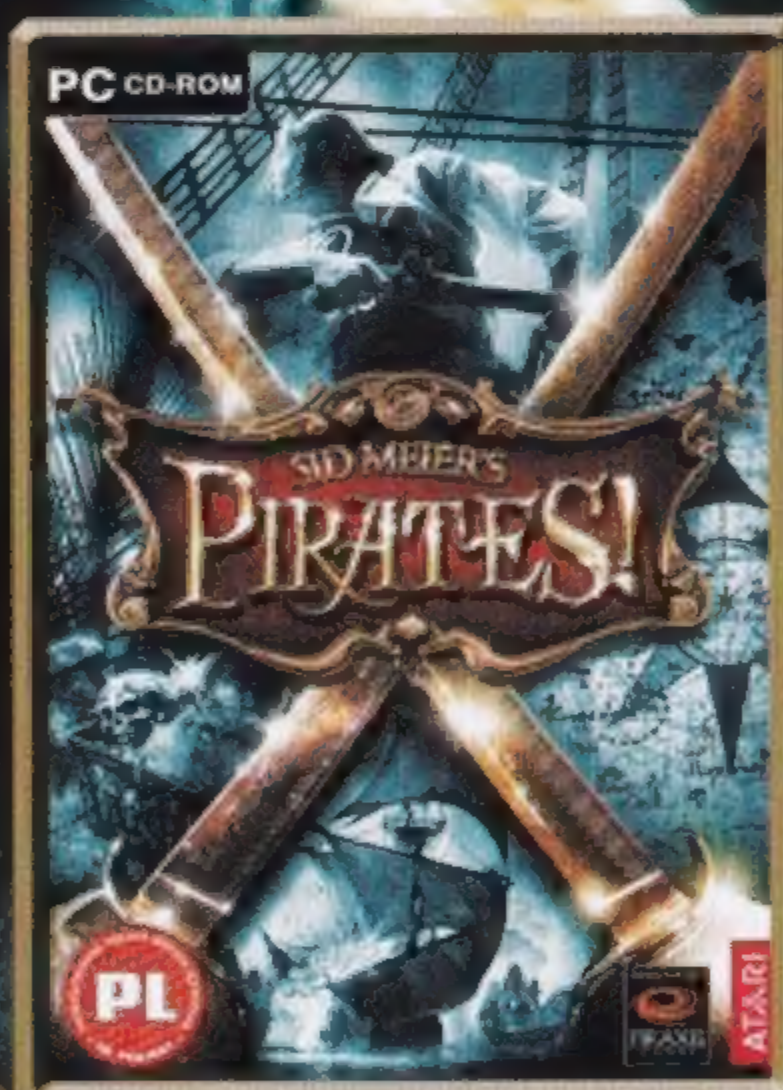
Gothic 2: Noc Kruka

Kontynuacja sequela jednej z najgłośniejszych gier RPG
ostatnich lat. Przed tobą kolejne wspaniałe przygody!

SID MEIER'S PIRATES!

SŁAWA,
BOGACTWO,
KOBIETY.

ZDOBĄDŹ
WSZYSTKO!



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTĘGĘ
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁĄ



DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,
POJEDYNUJ SIE O HONOR,
SŁAWĘ I PIENIĄDZE



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ
Tajemniczych Wysepek
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW

W SPRZEDAŻY OD 17.02.2005



PC
CD
ROM

WWW.PIRATES-GAME.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO



ATARI

Rollercoaster TYCOON 3

- Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!
- Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)
- Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami
- Możliwość projektowania tras kolejek
- Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających
- Profesjonalna polska wersja językowa

NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!



W sprzedaży od 24.02.2005!

© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer. Programming © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

PC
ROM

FRONTIER

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

ATARI

Zapowiedzi

Sims 2: Na Studiach	08
The Regiment	10
Crashday	12
Polanie 3 (Knight's Shift 2)	13
Doom 3: Resurrection of Evil	14
The Kings of the Dark Age	16
Officers	18
Freedom Forces vs The Third Reich	20
NASCAR SimRacing	21
Mercenaries	22

Temat numeru

Settlers: Dziedzictwo królów 30

Piąta odsłona osadników odziedziczyła grywalność...



s. 10

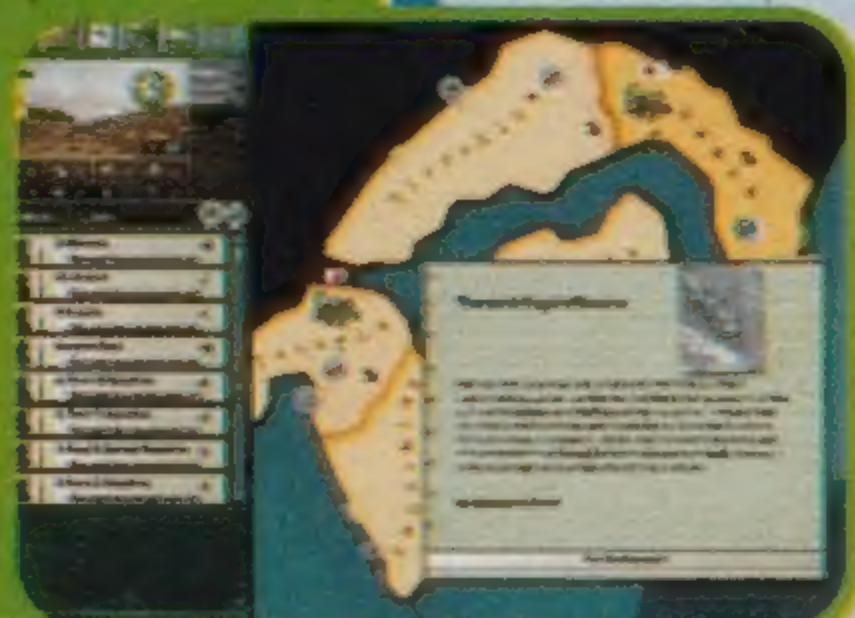
Poszukiwania nowego króla gier akcji trwają!

Recenzje

Victoria Pack	34
BlowOut	36
Champions League	38
❗ The Punisher	40
MANHUNT przechodzi na emeryturę!	
❗ Gothic 2: Noc Kruka	42
Kruk poszedł już spać, a gracz gra i gra...	
❗ Hearts Of Iron 2	44
Druga druga wojna światowa...	
❗ Scrapland	46
Crapland to na pewno nie jest. Świetna gra!	
Law and Order: Justice is Served	48
Miami Vice	50
Evil Genius	51
RollerCoaster 3 pl	52
The Arrangement	52
Rybki z Ferajny	53
Minitesty	54

s. 42

Faceci w czerni? Nie, to Żaba, Randall i Joel nocą w Egipcie!



s. 40

Matki! Brońcie swoje dzieci przed złymi grami!



Poradniki

Poradnik: Prince of Persia: Warrior...	56
Kody	74

Nie tylko gry

Test odtwarzaczy MP3	64
Sprzęt – nowości	67
Filmy warte obejrzenia	71
Poczta Randalla	72

Konkurs Creative	67
Konkurs Forever	69
Konkurs JanSport	70

następny CLICK!
już 8 marca

Orkiestra piekielna...

Gry komputerowe (podobnie jak i telewizja) są wynalazkiem szatana. Oczywiście istnieje też jedyna słuszna stacja TV, która zła nie jest, a wręcz przeciwnie – jako jedyna mówi prawdę i tylko prawdę. Aby biedni, skołowani ludzie nie pogubili się w pełnym pułapiek świecie, istnieje także jedyną słuszną radio (choć złośliwi mówią, że ono ma ryja ojca dyrektora) i jedyna słuszna gazeta (nie CLICK! niestety)... Po co wam to wszystko mówimy? Otóż: kilka tygodni temu odbył się XIII finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy – akcji znanej chyba wszystkim mieszkańcom Polski. Efekty działalności WOŚP są widoczne w szpitalach – zapewne tysiące rodziców mogłoby potwierdzić, że ich pociechy skorzystały z nowoczesnego sprzętu kupionego przez Orkiestrę. WOŚP jest także organizatorem Przystanku Woodstock – imprezy, na której młodzież może wyszaleć się, słuchając muzyki i nie tylko... To suche fakty, które każdy może ocenić.

Tymczasem pewien nawiedzony orędownik prawdy i zbawca straconych dusz za wszelką cenę próbował wmówić nam, że białe jest czarne. Wraz z członkiniami partii moherowych beretów zajadłe zaatakował organizację, która od trzynastu lat zbiera do kilkudziesięciu milionów złotych rocznie, a następnie kupuje najnowszy sprzęt medyczny dla szpitali. Klecha Dyrektor (prywatnie miłośnik luksusowych samochodów za kilkaset tysięcy złotych) śmiało zarzucił WOŚP, że część pieniędzy, całkowicie zgodnie z prawem, wydaje na inne cele. Dla niego ważniejsza jest gigantyczna impreza, na której dochodzi do różnych zdarzeń „niemuzycznych”, a nie setki lub tysiące dzieciaków, które uniknęły kalectwa lub śmierci... Głupota? A może zazdrość o pieniądze?

Umiejętność myślenia jest czymś niezwykle cennym. W styczniu kilkanaście milionów ludzi po raz kolejny pokazało, że potrafi samodzielnie wyciągać wnioski i oceniać sytuację. I to nie zwracając uwagi na krakanie wron. Mamy nadzieję, że byliście wśród nich. Pamiętajcie: decyzja zawsze należy do was...

redakcja

Jesteśmy kumple z ferajny...



TRZY PEŁNE WERSJE

ANACHRONOX

RPG

Dawno nie było w CLICKU! gry role-playing.
Umieściliśmy takową dziś rano... W twoim kiosku!

1



ABY ZAINSTALOWAĆ
ANACHRONOX, MUSISZ WŁOŻYĆ DO
CZYTNIKA CD#1, A NASTĘPNIE (KIEDY
PROGRAM TEGO ZAŻĄDA) CD#2



Jedna z najbardziej znanych i zarazem mocno niedocenionych gier role-playing ostatnich lat, cudowne dziecko geniuszy z Ion Storm. Pachnie leciutko japońszczyzną, czaruje futurystyczną oprawą i złożonymi zagadkami, a przy okazji wciąga lepiej niż chodzenie po bagnach. Akcja programu toczy się na unoszącej się w przestworzach wyspie o nazwie Anachronox. Głównego bohatera – detektywa Bootsa – poznajesz w bardzo niemyłych dla niego okolicznościach. Sylwek otrzymuje właśnie bolesną lekcję od ubranego na czarno dżentelmena o gabarytach szafy stojącej w szatni drużyny hokeistów. Wszystko przez dług. Boots ma ich tyle, że sam już dobrze nie pamięta, od kogo i ile pożyczył. Wie jedynie, że jeśli

natychmiast nie znajdzie sobie pracy, zginie śmiercią bolesną i szalenie widowiskową. Na szczęście twój heros jeszcze raz ma farta. Pojawia się szansa na sporą kasę... Trzeba tylko zrobić z kilkoma osobami porządek.

ANACHRONOX ma ładną, trójwymiarową grafikę i wciągającą fabułę. Spore wrażenie robi mroczne, dołujące otoczenie, utrzymane w chłodnych odcieniach beżu, zieleni i fioletu. Mieszkańcy wyspy również nie budzą zaufania. Ponure typki gotowe są zabić dla pieniędzy. Nic dziwnego, że w dialogach dominuje czarny humor, a trup ściele się gęsto. Same walki toczą się w trybie turowym, przypominając nieco starcia z FINAL FANTASY

– najstojniejszej konsolowej serii role-playing. Tak więc jeśli lubisz japońskie RPG'i, pokochasz ANACHRONOX. Jeśli wolisz DEUS EX i te klimaty bardziej ci jarają... pokochasz ANACHRONOX. Ten program nie zostawia ci większego wyboru.



tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

Crazy Machines

LOGICZNA

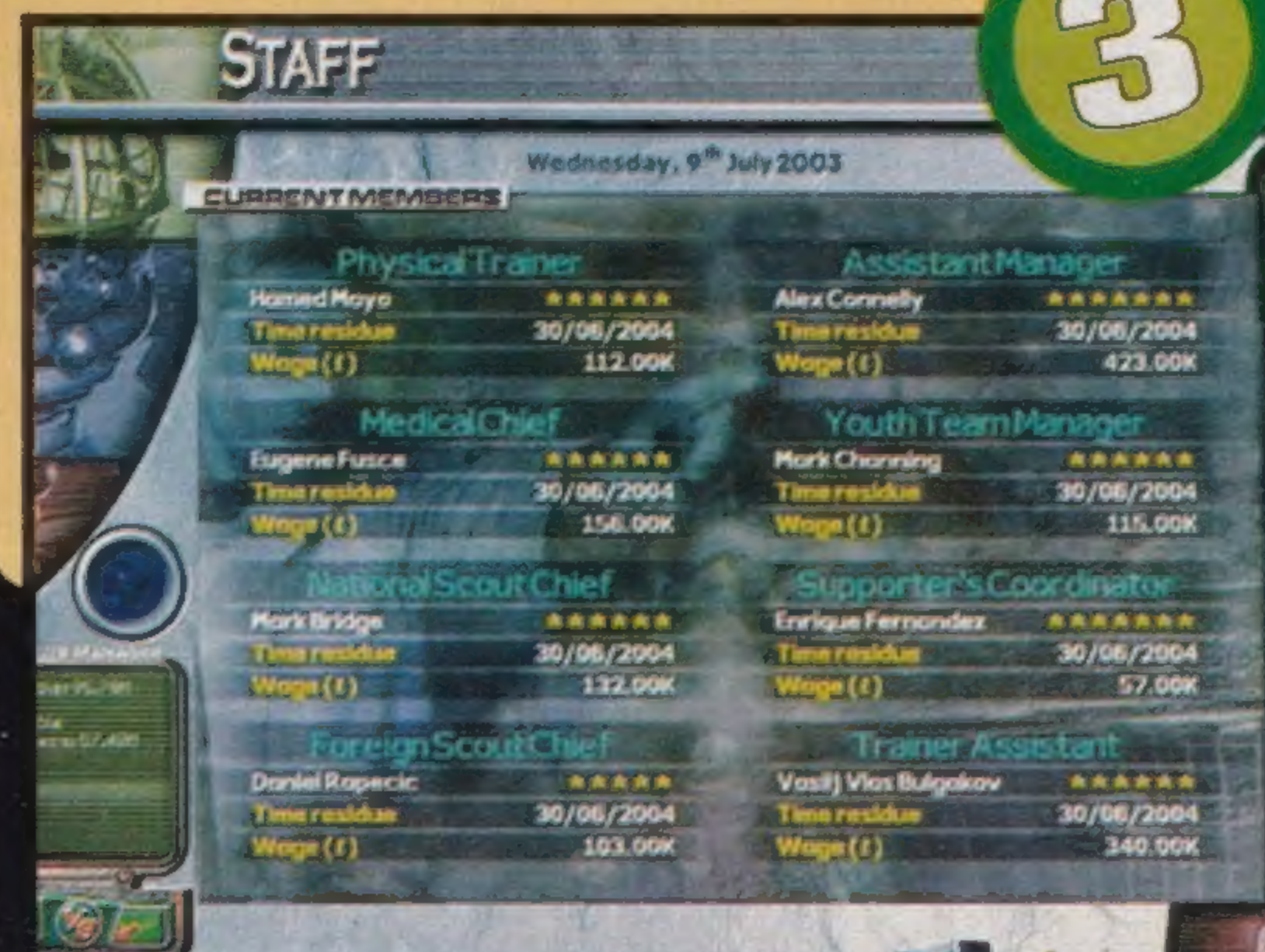
Jeśli przyczepisz linkę do ogonka chomika, a następnie położysz przed nim jabłko, malutkie zwierzątko napręży mięśnie i ruszy powoli do przodu. Czemu powoli? Ano cóż... Na końcu linki znajduje się wielka jak słoń siekiera. Gdy tylko gryzoń szarpnie do przodu, siekiera przewróci się, przecinając kabelek. Prąd przestanie płynąć do żarówki, ta zgaśnie i w pokoju zrobi się ciemno. I po cóż wstawać i łazić do kontaktu, jeśli czarną robotę może za ciebie odwalić chomik? Niesamowita maszyna... To sekret świetnej gry logicznej CRAZY MACHINES. Dokończył pomysł i fajna oprawa dźwiękowa stanowią jej największe atuty. Ekstra zabawę masz jak w banku!

2

Euro Club Manager 03/04

SPORTOWA

Fanów piłki nożnej uszczęśliwiliśmy niedawno napisaną przez czytelników grą FUTBOL MANIA MANAGER. Program zaskakująco dobrze poradził sobie w ankietach popularności, pokonując kilka innych, w pełni profesjonalnych produkcji, które konkurencyjne czasopisma zamieściły na płytach CD. Postanowiliśmy pójść za ciosem... Proponujemy produkt dużo bardziej złożony, wymagający naprawdę dobrej znajomości zasad rządzących „dorostym” futbolem. W EURO CLUB MANAGER 03/04 pokierujesz zespołem, będziesz kupował i sprzedawał zawodników i decydował o taktyce drużyny na boisku. Zajmiesz się też stroną finansową przedsięwzięcia oraz treningami.



3

Zawartość CD

CD1

• Pełna wersja:

- ANACHRONOX CD#1,
- CRAZY MACHINES

CD2

• Pełne wersje:

- ANACHRONOX CD#2,
- EURO CLUB MANAGER 03/04

Nie działa, co zrobić?

- Przed uruchomieniem gry Anachronox zalecane jest zainstalowanie patcha (katalog na CD#1 teczka Patches)
- Euro Club Manager - nazwa gracza musi brzmieć Unnamed Player
- W przypadku problemów z grami pod Windows XP zaleca się zmianę zgodności na Windows 95 (prawy przycisk myszy na ikonie programu – Właściwości i zakładka Zgodność).
- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłocznii. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰
- Reklamacje pocztą prosimy wysłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click”.

Czy złapałeś już
białego króliczka?



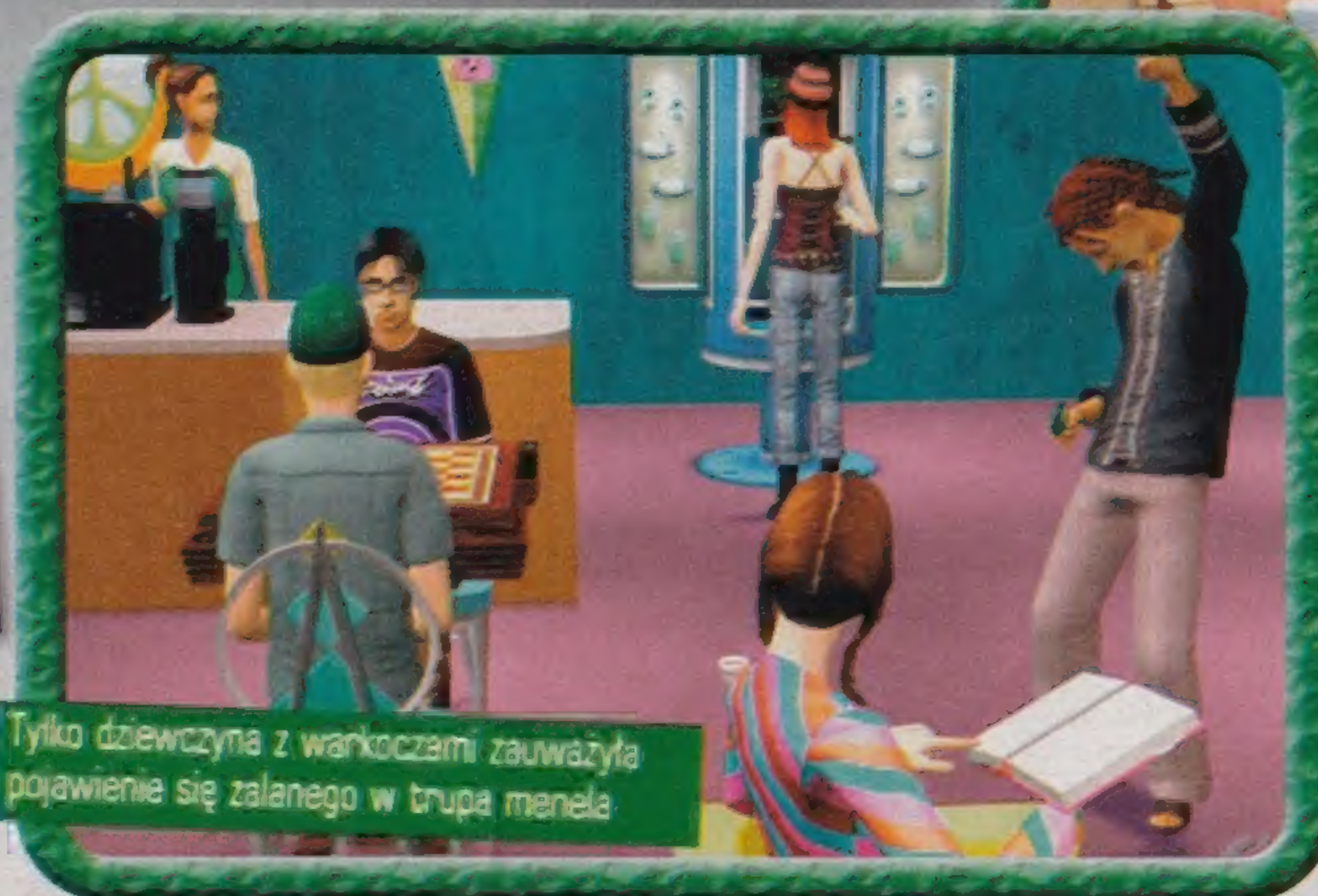
Odwiedź tę stronę
już za miesiąc...

The Sims 2

NA STUDIACH

DODATEK DO GRY

Do tej pory sim był
pozbawionym
wykształcenia ćwokiem.
Teraz swoją erudycją
powali na ziemię
Sokratesa!



Bohaterowie serii THE SIMS byli do niedawna skończonymi idiotami. Nie mieli wykształcenia, brakowało im też dobrych manier oraz oglady, jaką człowiek zdobywa na studiach. Co gorsza, nawet najstarsi członkowie rodu nie wiedzieli nic o Sofoklesie i Antygonie, o tezauryzacji pieniędzy kruszcowych i projekcji wstecznej metodą analogową. Z tego względu niko-

zmieni. Dzięki nowemu dodatkowi do gry THE SIMS 2 członkowie najbardziej wirtualnej rodziny we wszechświecie wreszcie zaczęli myśleć!

Pomysł dodatku „studenckiego” zrodził się w głowach projektantów z firmy Maxis dobre trzy lata temu. Niestety, dość długo leżał na półeczce z napisem „fajne, ale niemożliwe”. Pierwsza część serii była po prostu za mało rozbudowana, by zaimplementować w niej szalone idee wizjonerów dowodzonych przez producenta Jonathan Knighta. Na szczęście THE SIMS 2 projektowano już z myślą o co najmniej trzech kolejnych dodatkach.

W pierwszym z nich, zatytułowanym NA STUDIACH, simy wyruszą, by podbić amerykańską wyższą uczelnię. Zanim jednak się tam wybiorą, przejdą przez wszystkie etapy życia, od radosnego raczkowania i robienia kaku w pieluchy, po pierwsze młodzieńcze miłości i tzw. problemy kolejarzkie („Masz szlaban, szczeniaku, i nie będziesz mi tu pyskował!”). Dopiero potem na cztery lata przeniosą się do akademika oraz okolicznych barów, knajpek, sal koncertowych i czytelni. Będą przeglądać mądre książki, pisać eseje na komputerze, dorabiać jako trenerzy fitness bądź po prostu cieszyć się życiem. Tak naprawdę studia w nowym dodatku są jedną wielką imprezą. Na parterze każdego domu studenckiego stoi wielki telewizor, wokół którego toczy się życie akademickie. Ludzie gapią się w ekran, ciągną lemoniadę

go nie dziwiło, że bohaterowie gry ginęli masowo, skacząc na główkę do pustych basenów, podpalali się w czasie przygotowywania obiadu i zawieszali, wychodząc do Windows. Na szczęście niedługo wszystko to się

z wielkiej bańki, tańczą, przebijają się w dziwaczne kostiumy. Czasami wycinają też sobie paskudne żarty, a nawet wdają się w bójki na poduszki! Niezwykle rzadko siadają do komputera, by nastukać pracę domową. Do stojącej tuż obok czytelni mało kto zagląda. Szkoda, bo za złe wyniki w nauce można wylecieć z uczelni, a za dobre – dostać niemałe stypendium.

Kasa się przydaje. Życie na uczelni nie należy bowiem do tanich. Książki kosztują, kawa w kawiarni również, a rodzice niezbyt chętnie finansują latorośl. W dodatku w czasie każdego z czterech lat studiów bohaterowie zyskują kolejne okienko potrzeb, które również generuje koszty. Na szczęście młode simy mogą dorobić pracując w barach, księgarniach i klubach sportowych, udzielając korepetycji bądź wykonując drobne prace domowe (sprzątanie, wykaszanie śmieci). Zmęczone nauczą się wpływać na znajomych, by ci odrabiali za nich prace domowe. Nowa umiejętność przyda się zwłaszcza po powrocie do domu – nie ma niczego piękniejszego niż widok sąsiada koszącego ci trawnik i jego żony gotującej obiad dla twoich dzieci. Studia pozwolą też obrać zupełnie nowe ścieżki kariery!

Dodatek przyniesie całą masę nowych przedmiotów. Prócz kilku rodzajów wygodnych kanap, różnych krzeseł i tapet, stołu do bilarda, flipperów, telewizora panoramicznego oraz bańki na lemoniadę (przypominającej dziwnym trafem fajkę wodną) pojawi się dziwaczna roślina, będąca połączeniem rosiczki z krową. Gdy nieostrożny sim zostanie przez nią zeżarty, wymiona stworzenia napęlni się smacznym mlekiem. Wystarczy je wypić, by przejąć część jego cech. Co ciekawe, spalaszowanego kumpla można „odrodzić” na specjalnym ołtarzu. Jeśli zapłaci się za tę przyjemność zbyt mało, bóg-przywracacz zwróci znajomego pod postacią paskudnego, zgniłego zombiaka... Ech, nie ma to jak studia.

Sim Brother

Jan Bolz, jeden z producentów gry THE SIMS 2, wymyślił nowy program telewizyjny w stylu „Big Brothera”, nawiązujący oczywiście do popularnej gry komputerowej. Widzowie podglądaliby życie kilku osób mieszkających pod jednym dachem. Za pomocą SMS-ów zachęcaliby bohaterów do konkretnych czynności, na przykład przygotowania obiadu dla współmieszkańców, przerwania się na potrawę wegetariańską czy złożenia wizyty pod prysznicem płci przeciwnej. Nie wiadomo jednak, czy stacje telewizyjne będą tym pomysłem zainteresowane.



A tu scenka jak z komuny studenckiej z lat sześćdziesiątych. Tylko krążącego skrzęta brakuje...

Strategiczna

The Sims 2: Na studiach

PC

PS2

GC

Xbox

GBA

Premiera: marzec 2005

Wersja PL

Multiplayer

Maxis / EA Polska

www.thesims.pl

Pierwszy oficjalny dodatek do THE SIMS 2. Bohaterowie jadą na studia, gdzie kują się, byczą i podziwiają żartobliwe rośliny. Czasem też się ucza, ale to szalenie nudne zajęcia...

THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD



Czyta **polskie napisy**
do (**MPEG 4 & XviD**) w plikach **.txt**



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
tel. +48 (22) 654-60-43



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

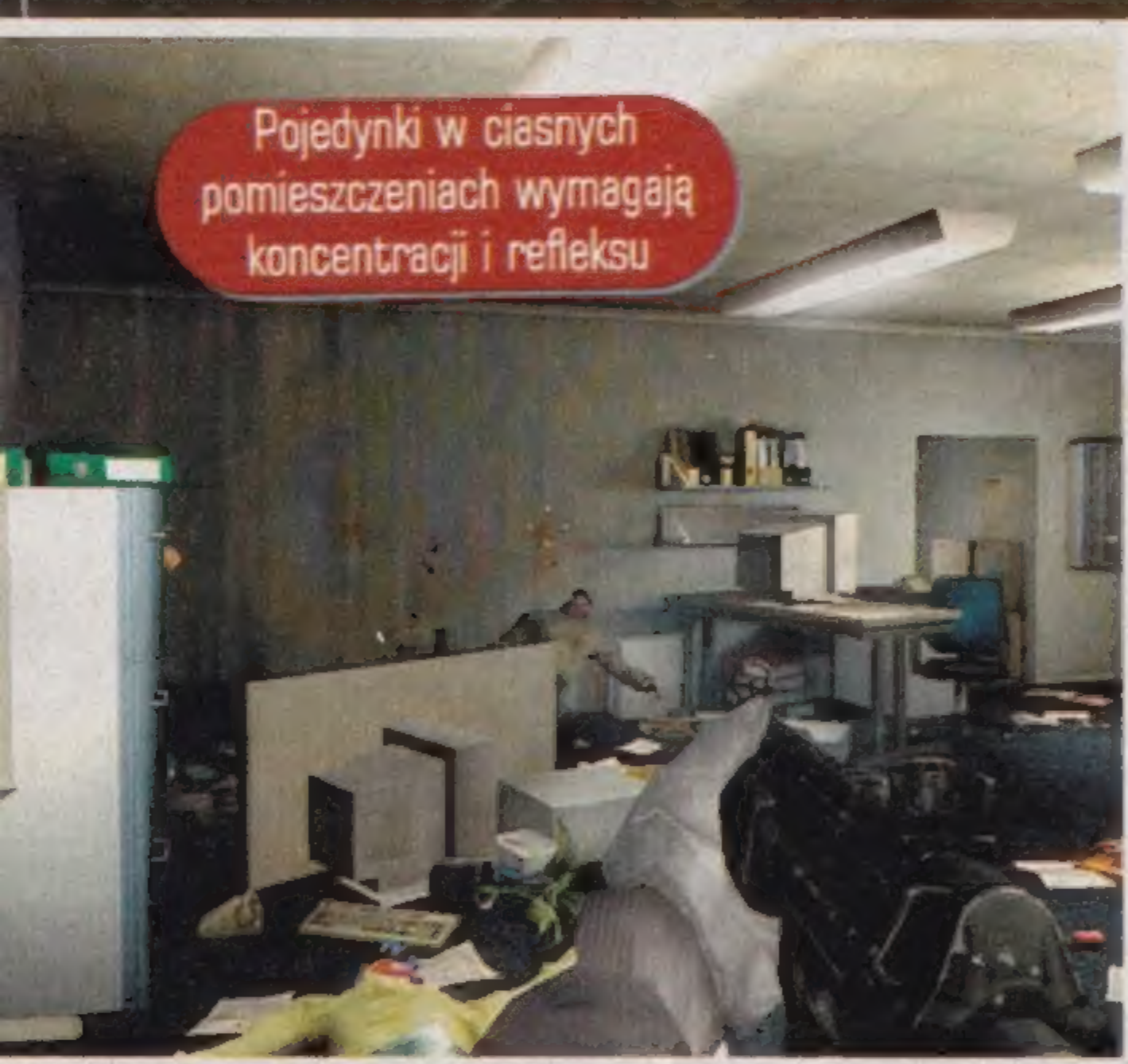
DVD/MPEG 4/XviD/DVD+-R/DVD+-RW/SVCD/VCD&VCD2.0/CD
JPG/CD-R/CD-RW/CDDA/CD-DA/MP3/WMA/Picture-CD

Los Angeles California

THE REGIMENT

Niechaj zadrzą terroryści, fundamentaliści i inne pomioty szatańskie, gdy wymierzysz w nich swą broń, żołnierzu S.A.S.!

Pojedynki w ciasnych pomieszczeniach wymagają koncentracji i refleksu



Znaczenie skrótu S.A.S. i siłę tej jednostki poznałem wcześniej niż znaczenie skrótu BBC, choć obie nazwy w pewnym momencie miały ze sobą wiele wspólnego. To właśnie S.A.S., brytyjskie oddziały antyterrorystyczne, dokonały jednej z najbardziej spektakularnych akcji uwolnienia zakładników. Miała ona miejsce w roku 1980, kiedy to grupa separatystów irańskich zajęła na kilka dni ambasadę swego kraju w Londynie. Akcja, skuteczna i efektowna, odbiła się w zachodnim świecie szerokim echem. Również dlatego, że wspomniana wyżej BBC transmitowała ją na żywo.

Mając owo wydarzenie w pamięci, bardzo się cieszę, że już wkrótce będę miał szansę zrekonstruować tę oraz inne akcje brytyjskich oddziałów antyterrorystycznych w taktycznym shooterze FPP, zatytułowanym THE REGIMENT. Gra, która pojawi się na półkach sklepowych w połowie bieżącego roku, oparta jest na wspomnieniach i instrukcjach dostarczonych twórcom przez weteranów S.A.S. (oni sami będą w tej grze występować, na przykład podczas odpraw przed misjami). THE REGIMENT spróbuje jak najwierniej odtworzyć operacje antyterrorystyczne w zamkniętych przestrzeniach. Za-

Korzenie S.A.S.

Historia S.A.S. – Special Air Service – sięga czasów II wojny światowej, a konkretnie brytyjskich operacji w Afryce Północnej. Oficer komandosów, David Sterling, brał udział w pustynnych walkach. Widząc ich nieefektywność, doszedł do wniosku, że bardziej skuteczne byłoby ataki przeprowadzane przez małe grupy – 4 lub 5 osób – składające się z doskonale wyszkolonych, zgranych ze sobą ludzi. Pierwsza brygada S.A.S., utworzona w lipcu 1941, liczyła 67 ludzi. Dowodził nią Sterling, który sam nakreślił wcześniej ogólne zasady obowiązujące wewnątrz brygady. Najciekawsza z nich, oprócz stałego dążenia do samodoskonalenia, to zniesienie hierarchii – wszyscy mieli być sobie równi. Pierwsza operacja S.A.S., nawiasem mówiąc zakończona niepowodzeniem, została przeprowadzona w listopadzie tego samego roku.

stosujesz tu zasady postępowania wytyczone dla Counter Revolution Warfare Wing – skrzydła S.A.S. – które są w chwili obecnej naśladowane przez wszystkie jednostki tego typu na świecie.

W trakcie wykonywania misji prowadzisz do boju grupę czterech antyterrorystów. Nie tylko sama forma, ale też i lokalizacja zadań powinna być interesująca – szczególnie dla tych, którzy choć raz byli w stolicy Anglii. Ratowa-

nie zakładników przetrzymywanych w budynkach angielskiego parlamentu lub

też likwidacja terrorystów, którzy przejęli kontrolę nad londyńskim metrem to chyba wystarczająca zachęta dla każdego anglofila i miłośnika FPP.

Wartka i pełna napięcia akcja nie pozwala na żadne negocjacje i chwile zwłoki. Gdy zakładnik ma

lufę przy skroni, nie ma też czasu na spokojne planowanie akcji. Działaj instynktownie, ale skutecznie. Pamiętaj, że zapowiadane wysokie SI wrogów spowoduje, iż w chwili zagrożenia nie zważają się użyć broni, strzelając do niewinnych ofiar oraz członków twojej drużyny.

Zanim ruszysz wybawiać świat, będziesz miał okazję potrenować w słynnym „Killing House”, czyli na terenie szkoleniowym S.A.S. Dzięki temu nauczysz się sztuki oczyszczania pomieszczeń z terrorystów oraz przekazywania cichych sygnałów swoim kolegom z oddziału.

Tak skonstruowana gra nie może się obyć bez trybu wieloosobowego, który zostanie dołączony zarówno do wersji na pecety, jak i PS2. W Multiplayerze także znajdzie się możliwość treningu, tym razem drużynowego, przed rozpoczęciem właściwej batalii. Strona internetowa THE REGIMENT zawierać będzie statystyki graczy, zarówno indywidualne, jak i dla całych teamów. Dodatkowo grając na PlayStation 2, będzie można skorzystać z urządzeń głośnomówiących. Na razie trochę trudno o szczegóły, dotyczące strony graficznej oraz dźwiękowej gry. Póki co wiadomo, że grafika oparta jest na silniku Unreal.

Odbijanie zakładników szybko może się przemienić w krwawą jatkę



W czasie akcji w metrze trzeba być czujnym i mieć oczy dookoła głowy i pupy



Gdy tylko zatrzyma się pociąg, szybka akcja z zaskoczenia i po chwili delikwenci leżą na glebie

Taktyczna strzelaninka FPP

Regiment

PC

PS 2

GC

Xbox

GBA

Premiera: połowa 2005

Wersja PL

Multiplayer

Kuju Entertainment / Konami

<http://uk.konami-europe.com/game.do?idGame=65>

Temat na czasie, jednostki elitarne, a misje ekscytujące – tak pokrótce zapowiada się ten ciekawy tytuł. Czekamy z niecierpliwością na więcej informacji

UNIKALNY ZESTAW TRZECH GIER STRATEGICZNYCH TWORCÓW EUROPA UNIVERSALIS

VICTORIA

GRA OBEJMUJE OKRES NIEMAL STU LAT HISTORII, OD CZASÓW MONARCHII ABSOLUTNYCH Z XIX WIEKU, AŻ DO UPRZEMYSŁOWIONYCH MOCARSTW POCZĄTKÓW XX WIEKU. ZGROMADŹ BOGACTWA I ZBIERZ SIŁY NIEZBĘDNE, BY STAWIĆ CZOLĄ WROGOM. ZDOBYWAJ PRESTIŻ I HONOR. PODEJMUJ DECYZJE W ZAKRESIE DYPLOMACJI, DZIAŁAŃ WOJENNYCH, GOSPODARKI, PRZEMYSŁU, KOŁONIZACJI, ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO ORAZ POLITYKI. POPROWADŹ SWÓJ NARÓD KU WOLNOŚCI I DEMOKRACJI LUB OBIERZ POŃURĄ DROGĄ TYRANII, KORUPCJI I ANARCHII.

JUŻ W
SPRZEDAŻY



KORONA PÓŁNOCY

SKANDYNAWIA, LATA 1275-1340. SZWECJA STAJE W OBLICZU GROŻBY WOJNY DOMOWEJ. CHMURY GROMADZĄCE SIĘ NAD PÓŁNOCĄ ZAPOWIADAJĄ DŁUGĄ I ZACIĘTĄ WALKĘ, W KTÓREJ KRÓL STANIE PRZECIWKO KRÓLOWI A BRAT PRZECIW BRATU. ZBUDUJ MILITARNĄ, GOSPODARCZĄ I POLITYCZNĄ POTĘGĘ. GRAJĄC JEDNYM ZE SKANDYNAWSKICH PAŃSTW - NORWEGIĄ, SZWECJĄ BĄDŹ DANIĄ.



DWA TRONY: WOJNA RÓŻ

AKCJA DWÓCH TRONÓW ROZGRYWA SIĘ W LATACH 1337-1490, W CZASIE, GDY WŁADZA ABSOLUTNA ZNAJDOWAŁA SIĘ W RĘKACH MAGNATERII I DUCHOWIENSTWA. RODZINY SZLACHECKIE WE FRANCJI I ANGLII ZAANGAŻOWAŁY SIĘ W WIELKĄ WOJNĘ O KONTROLĘ NAD TRONAMI OBU KRÓLESTW. KONFLIKT TEN OKREŚLIŁ PRZYSZŁOŚĆ ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. PRZEŻYJ WIELE SZCZEGÓŁOWO OPISANYCH WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRE POKIERUJĄ TWYM PAŃSTWEM PRZESZCZĄC WIEKI HISTORII KU RENESANSOWI.



TERAZ TY MOZESZ ZMIENIĆ BIEG HISTORII!

© 2003-2004 Paradox Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. Victoria, Europa Universalis, Korona Połnocy, Dwa Trony są znakami handlowymi Paradox Interactive. Wszystkie inne znaki handlowe i prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.



CRASHDAY —
pogrzebowe i składowe
złomu w jednym.
Czekamy na mecie!

CRASHDAY

Korzenie

Grę, którą stworzył nasz bohater, w świecie gier wyprzedził o dziesięć lat. W 1995 roku CRASHDAY został wybrany najlepszą grą w kategorii wyścigów samochodowych na targach E3. W tym samym roku został również wybrany najlepszą grą w kategorii wyścigów samochodowych na targach GDC.



rampami, tunelami, drogami leśnymi lub autostradami, wirami, pętlami czy budynkami. W ten sposób powstaną zarówno trasy do zwykłych wyścigów, jak i pola do prawdziwych bitew samochodowych. Naturalnie gotowymi już trasami będzie można się wymieniać z innymi graczami. Developerzy obiecują, że po wydaniu gry w Internecie znajdzie nowe elementy edytora map, jak również — uwaga! — nowe modele rajdowych funek. I to za darmo! Warto też zauważyć, że wszystkie trasy gwarantują całkowitą swobodę poruszania się. Będziesz więc mógł do woli ścinać zakręty czy korzystać z wszelkiej maści skrótów. Edytor ma być naprawdę łatwy w obsłudze, dzięki czemu projektowanie nowych tras będzie samą przyjemnością.



3 do 7, że nie zadachnie, tylko spadnie na cztery koła. Kto zdam!

Niestety, nie żyjemy w Ameryce. Tam niemal każdy może obejrzeć na żywo słynne destruction derby, w czasie których szaleni kierowcy demoluja swoje samochody. Na szczęście jednak żyjemy w kraju, gdzie niemal każdy ma dostęp do komputera. Co bardziej zamożny może nawet kupić grę, która pozwala zasiąść za kierownicą przeznaczonego do rozwalania aut.

W 8 lat, po wydaniu przez SCI słynnego CARMAGEDDON miłośnicy tego rodzaju rozrywki otrzymują prawdziwą perełkę w postaci rewolucyjnej gry CRASHDAY. Dlaczego rewolucyjnej? Za takim określeniem przemawiają trzy poważne argumenty.

Po pierwsze, CRASHDAY zostanie wyposażony w zintegrowany edytor tras, pozwalający na tworzenie własnych map bez jakichkolwiek ograniczeń. Będziemy mogli projektować rozległe obszary i wypełniać je różnego rodzaju przeszkodami terenowymi, wzgórzami,

le rajdowych funek. I to za darmo! Warto też zauważyć, że wszystkie trasy gwarantują całkowitą swobodę poruszania się. Będziesz więc mógł do woli ścinać zakręty czy korzystać z wszelkiej maści skrótów. Edytor ma być naprawdę łatwy w obsłudze, dzięki czemu projektowanie nowych tras będzie samą przyjemnością.

CRASHDAY stanowi rewolucję również dlatego, że został wyposażony w potężny engine. Silnik sprawi, że będzie to gra symulacyjna, a nie tylko zręcznościowa. Zgodnie z zapewnieniami twórców, CRASHDAY zachowa realizm na tyle, na ile to możliwe — czyli do punktu, w którym zbyt dokładne odwzorowanie rzeczywistości zaczęłoby wpływać negatywnie na grywalność. Realizm oznacza nie tylko niesamowity wygląd luksusowych aut o lśniącym w słońcu lakierze, ale przede wszystkim fizykę ruchu pojazdów i ich zachowań podczas zderzeń

i kraks. Przekonasz się o tym, oglądając z dowolnie wybranej kamery np. dachujący wózek. Twórcy chwaleją się, że tak przekonujący efektów jeszcze w grach nie widziałeś. O możliwościach graficznych gry dobitnie świadczą prezentowane screenshoty.

Po trzecie wreszcie, CRASHDAY będzie rewolucją, ponieważ oferuje szereg rozmaitych trybów gry, które powinny zadowolić nawet najbardziej znudzonego fana wyścigówek. Wszystkie dostępne zarówno dla jednego gracza, jak i w Multiplayerze. Oprócz klasycznego Racing Mode, gdzie po prostu ścigasz się na czas lub o miejsce z innymi zawodnikami, zobaczysz efektowny Stunt Mode, w którym zbijasz punkty za każdy ryzykowny manewr, i niszczyielski Wreck Mode, polegający na bezpardonowej walce.

w której przetrwają tylko najlepsi. Ten tryb umożliwia grę zespołową, podobnie jak znany ze wszystkich niemal FPP-ów Capture The Flag, w którym oczywiście chodzi o zdobycie flagi i dostarczenie jej do własnej bazy. Opcjonalnie będzie można używać broni w postaci minigunów i pocisków rakietowych, które z pewnością uatrakcyjnią rozrywkę. Ciekawostką są dwa tryby z bombą w roli głównej.

Pierwszy, Speed Bomb, z pozoru wydaje się banalny, jeśli nie głupi — polega na tym, by gnać na złamanie karku i dojechać jak najdalej, póki nie wybuchnie zainstalowana pod maską przez jakiegoś „życzliwego” bombę. Drugi natomiast, Pass The Bomb, zapowiada się o niebo lepiej, zwłaszcza w grze wieloosobowej. Przypomina zabawę w berka, gdzie poprzez zderzenie przekazuje się innym bombę, której licznik nieubłagania tyka. Dla początkujących przewidziano też tryb Test Drive, w którym będzie można przetestować możliwości każdej, zwłaszcza samodzielnie projektowanej czy tuningowanej bryki.

Choć w CRASHDAY zamiast poskładanych do kupy wraków zobaczymy naprawdę fajne wózki, wzorowane na wielkich markach, jak np. Lamborghini, to jednak gra nie posiada żadnych licencji. Czy program rzeczywiście okaże się rewolucją, przekonamy się dopiero po jego wydaniu. Czyli niebawem.



3 do 7, że nie zadachnie, tylko spadnie na cztery koła. Kto zdam!

Crashday

PC

PS2

Platforma: Windows 95/98

Wersja PL

Min. Wymag. System

Prawdopodobnie realistyczne wywołanie do prawdziwych przebiegów drogowych. Była do przodu, była szybciej... była w całości?

KNIGHTSHIFT 2 CURSE OF SOULS

Kontynuacja jednej z bardziej znanych polskich serii gier

Seria POLANIE jest obok EARTH A sztandarowym tytułem krakowskiej firmy Reality Pump. Pierwszą część pamiętają pewnie tylko najstarsi górale, natomiast „dwójkę” sprzed niespełna dwóch lat powinieś już kojarzyć.

POLANIE 3 poza granicami naszego kraju pojawią się pod tytułem: KNIGHTSHIFT 2: THE CURSE OF SOULS. Tym razem jest to czysty eRPeG, zupełnie nowa gra w porównaniu z drugą częścią serii. Ta – przypomnijmy – stanowiła mieszankę strategii i role-playing. Twórcy jednak usłyszeli dużo dobrego o elemencie RPG i w rozwoju serii poszli właśnie w tym kierunku. Na początku wybierzesz swoją postać spośród dziewięciu klas. Każda z nich ma swoją historię i osiem różnych umiejętności oraz czarów. W zestawie znajdzie się m.in. barbarzyńca, krasnolud, nekromanta, mag, złodziej, wojownik. Różnica polegać będzie nie tylko na balansie siły i czarów – bohater sam będzie też decydować, czy podążać drogą Zła czy Dobra.

W pierwszych sekwencjach gry twój heros wykopuje bardzo cenny artefakt. Po rozmowie z mądrym magiem dowiaduje się, że przy jego pomocy można zniszczyć świat. I tak zaczyna się kolejna odsłona odwiecznej batalii między jasną i ciemną stroną mocy. W grze działać będziesz w pojedynkę, poruszając się po trójwymia-



rowym terenie z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Na krótko można wynająć także małą grupę współpracowników, ale nie będą to twoi stali towarzysze. Fabuła, jak przystoi na RPG, jest nieliniowa, a questy zależą od tego, jaką postać na początku wybierzesz.

Gra POLANIE 3, oprócz kampanii dla pojedynczego gracza z dziesięcioma różnymi światami do przemierzenia, zaoferuje możliwość zabawy w Sieci. Jej poprzedniczka dużą część popularności zawdzięczała właśnie aktywnej społeczności internautów. Jeśli chodzi o technikalia, tytuł budowany jest na silniku rodem z POLAN 2. Ma to na celu zwiększenie grupy docelowej chętniej do zakupu gry. Rzecz jasna, wprowadzono niezbędne modyfikacje. Warto przy tym wspomnieć, że nad szatą graficzną pracuje firma, która wcześniej zajmowała się SPELLFORCE.

W związku z powyższym o poziom produktu nie musimy się specjalnie martwić.



Polanie 3

PC

Prezent:

Wersja PL

Multiplayer

Edycja / Topware

Zapowiada się ciekawa rąbanka z domieszką odwiecznej kwestii moralnej w tle. **Producenci z Reality Pump gwarantują wysoką jakość.**



**ZOSTAŃ FARAONEM
STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM**

Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.

2CD

CD PROJEKT



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.

resurrection of evil

Jeszcze nie zdążyły na dobre opaść emocje związane z premierą DOOM 3, a już szykuje się dodatek!

DOOM 3

Do Doom 3 nie trzeba było czekać długo, aby zobaczyć, jak wygląda świat, w którym żyją demony.



wierzchnię globu. Niedługo potem czujniki namierzyły dziwne sygnały. Firma postanowiła wysłać na miejsce ekipę badawczą. Źródłem sygnałów okazał się tajemniczy artefakt. Nie trzeba było się tego czepiać, chłopaki! Bramy piekła ponownie stanęły otworem. Znaleźliście to nic innego jak najpotężniejszą broń piekiel – dokładne przeciwieństwo Soul Cube, który został użyty w DOOM 3. Dr. Betruger i kilku gości z piekła chcą go dostać w swoje ręce, dlatego wysłał za tobą trzy potężne demony.

Akcja RoE rozpocznie się przy pierwszym stanowisku archeologicznym – tam właśnie odnaleziono ślady obcej cywilizacji. Zamiast biegać po ciasnych korytarzach bazy, udasz się w mrok podziemnych tuneli. Jak łatwo się domyślić, znowu będziesz zdany tylko na siebie.

Przełączanie na zmianę latarki i broni w mrocznych zakamarkach marsjańskiej bazy nareszcie odchodzi do lamusa. Na wzór HALF-LIFE 2 będziesz miał do dyspozycji kombinezon ochronny z oświetleniem wbudowanym w hełm. Moim zdaniem, już w podstawowej wersji DOOM 3 powinna się znaleźć taka opcja. RoE wprowadzi do zabawy także trzy nowe bronie. Pierwsza z nich to legendarna dwururka, która towarzyszyła ci już w pierwszej odsłonie serii

DOOM. Najlepiej przystawić ją przeciwnikowi do głowy, a potem strzelać. Druga niespodzianka to Ionized Plasma Levitation, czyli po ludzku manipulator zaczerpnięty z HALF-LIFE 2. Nie ma się czego wstydzić, w końcu wzorują się na najlepszych. Poza standardowym przesuwaniem przedmiotów i przeszkod manipulator będzie mógł przechwytywać kule ogniste, a nawet głowice rakiet. Trzecia i ostatnia pewna rzecz to mroczny artefakt. Relikt potrafi absorbować trzy moce specjalne z demonów. Będziesz mógł z nich korzystać, jak tylko pokonasz ich właściciela.

Pierwsza moc nazywa się „hell time” i działa dokładnie jak bullet time z MAX PAYNE. Spawalnia akcję dla wszystkich poza tobą. Co ciekawe, „hell time” zastosujesz nie tylko w walce, ale także przy rozwiązywaniu kilku łamigłówek. Druga moc to „berserker”. Wciąż niewiele o niej wiadomo. Nazwa sugeruje, iż ma związek z bitewnym szałem. Ostatnia to „invol-

nerability”, czyli nieśmiertelność. Na szczęście, wszystkie będą działały tylko przez określony czas.

W RoE pojawią się nowi przeciwnicy, na których wypróbujesz wszystkie zabawki. Jeden z ciekawszych wrogów to Bruiser, ogromniasty demon-cyborg z dwoma obrotowymi ciężkimi karabinami. Pomagać mu będą Vulgary – małe, szalenie zwinne impy, które potrafią chodzić po ścianach i sufitych oraz miotać kulami. Oprócz nich w RoE pojawią się nowe odmiany zombie oraz finałowy boss, czyli Dr. Betruger.

Planowana długość rozgrywki w RoE ma odpowiadać połowie DOOM 3. Jednak nie samym trybem dla samotnego gracza człowiek żyje, dlatego Multiplayer też otrzyma kilka prezentów. Z pewnością pojawią się nowe mapy oraz długo oczekiwany tryb Capture the Flag, przygotowany przez znaną w świecie modyfikacji firmę Three Wave Software. Na dodatek, do zabawy powróci Deathmatch (każdy na każdego) oraz jego drużynowa odmiana. Oficjalny limit graczy to 8.

Kiedy RoE się ukaże? Gdy zostanie ukończona, czyli podobno w marcu bieżącego roku. Czekam z niecierpliwością!

Doom 3

PC

Premiera: marzec 2005

Wersja PC

Multiplayer

Kompani: 3D Realms

RoE ma poprawić niedociągnięcia DOOM 3 oraz wprowadzić do zabawy kilka sprawdzonych rozwiązań. Zapowiada się piekielnie!

KULT

HERETIC KINGDOMS

DIABELNIE KULTOWA
GRA NADCHODZI!

PRZYGOTUJ SIĘ NA
DŁUGĄ PODRÓŻ!

Worthplaying ocenia Kult na 9/10

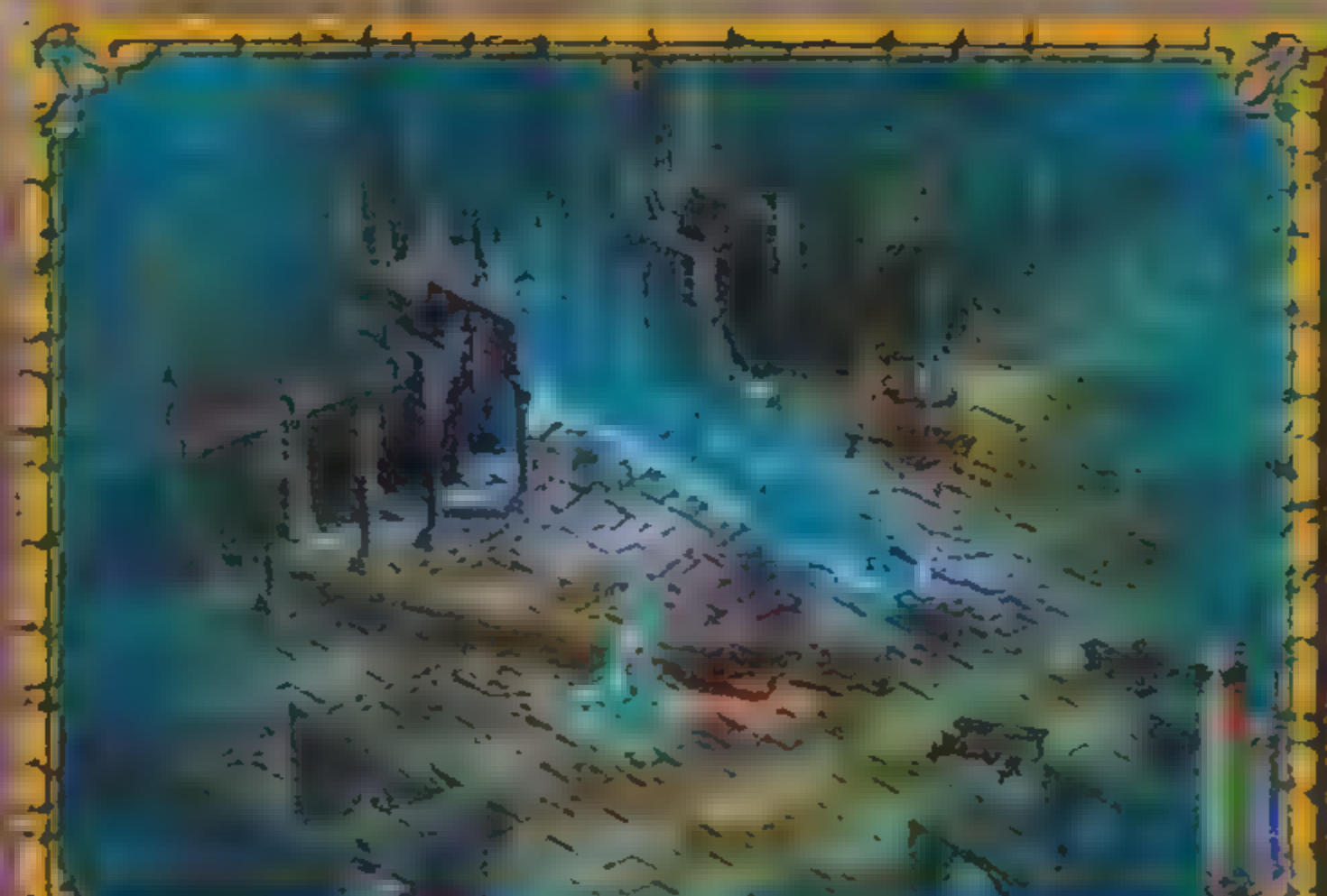
"(...)To jest prawdopodobnie najlepsza Gra
z tego gatunku która ukaże się w tym roku.(...)"

RPGDot ocenia Kult na 79%

"(...)Dzięki połączeniu oryginalnych pomysłów
i silnej historii gra jest nie do pobicia(...)"



59⁹⁰
WYSTRZAŁOWA
CENA



GRA PRZEPEŁNIONA JEST ZNAKOMITYMI EFEKTAMI
SWIETLNYMI. PRZEJRZYSTOŚĆ I INNOWACYJNOŚĆ
GRAFIKI OTWIERA NOWE MOŻLIWOŚCI DLA GRACZA.



OBSZERNOŚĆ I ZRÓŻNICOWANIE ŚWIATA GRY
CHARAKTERYZUJE SIĘ WIELOMA UNIKATOWYMI
LOKACJAMI, KRAJAMI ORAZ BUDOWLAMI.



PODCZAS WĘDROWKI NAPOTKASZ WIELE RAS
PRZECIWNIKÓW ORAZ SPRZYMIERZENCÓW. KAŻDE
SPOTKANIE ZAPOWIADA INNY RODZAJ WALKI.



PROJECT THREE
INTERACTIVE

GAME RANKING.PL
P O L E C A



Do nabycia wyłącznie w NAJLEPSZYCH sklepach komputerowych. Polska Sprzedaż wysyłkowa www.play.pl (22) 3132810.11

The Kings of the Dark Age

Średniowiecze to takie fantasy
tyle że też magia
i jakby ktoś się wiedział

O przewadze palisady nad murami kamiennymi
decyduje... stan królewskiego skarbcza

Jestem król
Zdzisław i bardzo
lubię budyń
czekoladowy

Miesiąc temu miałem okazję zapowiedzieć nadejście STRONGHOLD 2, gry, która już wcześniej wyrobiła sobie znaną markę. Dlatego też bez obaw mogłem polecić ją waszej uwadze. Program, który prezentuje dzisiaj, tworzy mało znana chorwacka grupa developerska Cateia Games. Projekt jest ciekawy, ambitny, ale tym razem nie odważę się go zbyt mocno reklamować. Tutaj wiele rzeczy może się nie udać...

THE KINGS OF THE DARK AGE to turowa strategia, w której bitwy toczony są w czasie rzeczywistym. Nie jest to bynajmniej żadna hybryda gatunkowa, lecz rozwiązanie dobrze znane wszystkim miłośnikom gier strategicznych. Rozgrywkę przedstawiona jest w makroskali w trybie turowym zarządzasz ekonomią, polityką oraz siłami zbrojnymi całych krain. Natomiast w przypadku konfliktów militarnych przechodzisz do mapy taktycznej, na której dowodzenie wojskiem odbywa się tak jak w prostych RTS-ach. Jeśli dodać do tego

Przyjdzie ci walczyć
w „pięknych okoliczno-
ściach przyrody”

fakt, że całość osadzona jest w realiach średniowiecznej Europy, gra od razu nabiera specyficznego klimatu. Jej akcja toczy się w X wieku na arenie politycznej ówczesnej Europy. To fabuły tworzą wydarzenia historyczne, dotyczące powstania i rozwoju Cesarstwa Niemieckiego. W wielkim skrócie: oto książęta francuscy i niemieccy, niezadowoleni z królewskich rządów, postanowili zorganizować spotkanie w Aachen, aby raz na zawsze rozwiązać tę palącą kwestię. Panujący podówczas we Francji i w Niemczech królowie zostali koronowani przez papieża Stefana IX, który pragnął wzmocnić pozycję Kościoła, co nie podobało się książętom. Problem rozwiązano, wybierając cesarza Ottona, który miał stanowić siłę niezależną od papieskich wpływów, zdolną zwiększać przywileje i władzę możnych.

Scenariusz dla jednego gracza to 17 etapów o rosnącym stopniu trudności, podzielonych na 3 rozdziały. Oprócz tego w grze jest 6 kampanii, oferujących od razu dostęp do wszystkich możliwości strategicznych.

taktycznych. Twoim celem, rzecz jasna, jest ekspansja, podbój księstw rywali i ostatecznie korona cesarska.

Stosunki dyplomatyczne między władcami zgodne są z historyczną prawdą, przynajmniej na początku, póki nie zmieni ich nasza gra. Twórcy obiecują też realistyczny model ekonomiczny i polityczny, ale osobiście mocno w to wątpię. Sądzę, że w grze zawarte będą znaczne uproszczenia, które jednak wcale nie muszą zaniżać jej poziomu.

Zresztą przyjrzyj się screenshotom – czy przypadkiem nie przypominają ci serie **HEROES OF MIGHT AND MAGIC**? Na większy realizm można liczyć, jeśli chodzi o dobór jednostek. Ma ich być ok. 30. Obok formacji pieszych i konnych będą także maszyny wojenne, pozwalające prowadzić oblężenia. Te ostatecznie odegrają niemałą rolę w kampanii. Podobno także konstrukcje zamków są dość złożone i dają duże możliwości taktyczne. A propos taktyki – jej model uwzględni wpływ morale na zachowanie wojsk. Twoi wojownicy ze strachu nieraz spanikują, ale na szczęście można będzie ich dowolnie prze-

grupowywać. Bitwy toczyć będziesz nie tylko w szarym polu, ale także pośród ruin, w wioskach, jaskiniach (ciekawostka!) czy w pobliżu fortyfikacji obronnych.

Engine graficzny korzysta z OpenGL i gwarantuje pełny antyaliasing. Minimalna rozdzielczość to 800x600, zaś maksymalna 1280x1024 przy 16- lub 32-bitowej głębi kolorów. Silnik jest raczej ekonomiczny, co z pewnością ucieszy posiadaczy słabszego sprzętu. Gra ruszy już na PIII 533 MHz z 128 MB RAM. Z efektów specjalnych wymienię można płonące strzały, zmienne warunki pogodowe, krew, faunę i florę. Rozgrywkę umili nam średniowieczna muzyka, która nie nudzi się nawet po 40 minutach – tyle czasu zajmuje soundtrack. W trybie Multiplayer będą mogły zagrać 4 osoby, także w aliansie dwóch na dwóch.

To tylko rozgrzewka
przed Grunwaldem

THE KINGS OF THE DARK AGE był zapowiadany na koniec ubiegłego roku. Termin premiery przesunął się jednak w bliżej nieokreśloną przyszłość, co w przypadku małych projektów zwykle nie wróży niczego dobrego. Mam nadzieję, że moje obawy okażą się płonne...

Strategia / Historia / FPS

The Kings of the Dark Age

PC

Prezentacja i recenzja

Wersja PL

Wersja EN

Link

Czyby miał się pojawić następca serii **HEROES OF MIGHT AND MAGIC**? W każdym razie nowy rok zapowiada się bardzo ciekawie dla strategii

Po lewej stronie kłód
leśnicze dobrze biorą

Każda gra
kosztuje tylko

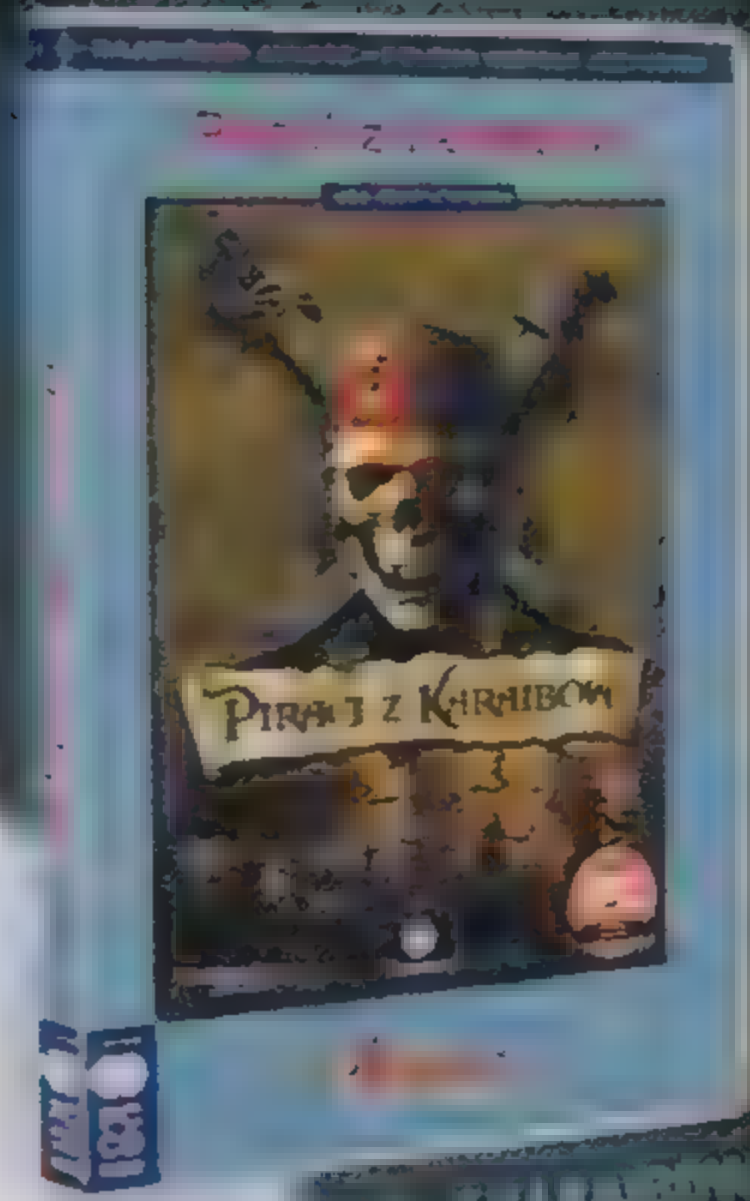
19.99 zł

EMOU **extra**
Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

WEŹ UDZIAŁ W SZALEŃCZYCH POŚCIGACH!

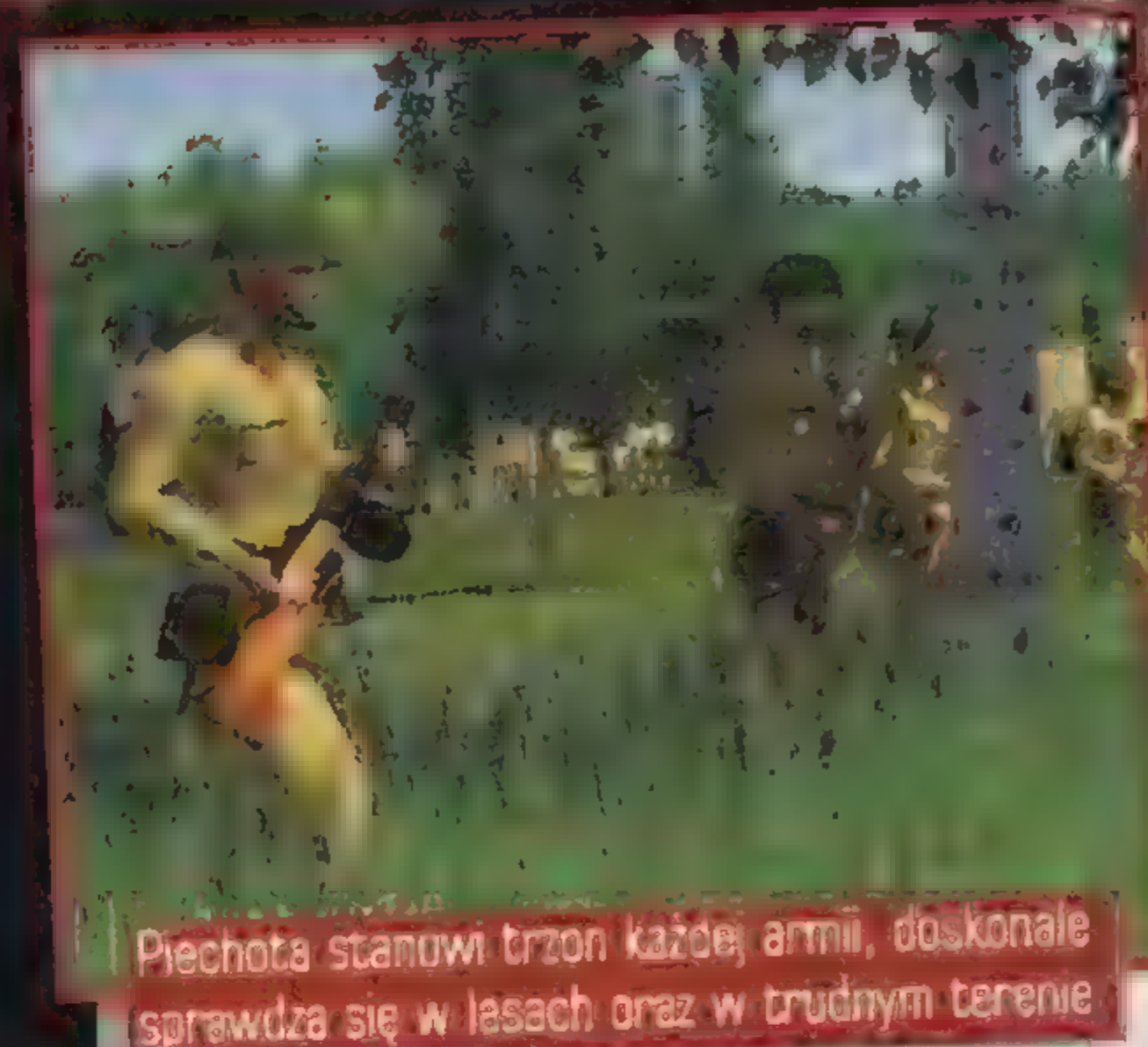
DRIVER™

W CAŁOŚCI PO POLSKU
I DOSKONAŁEJ CENIE 19,99 PLN!



JUŻ W LUTYM
W SERII
NOWA EXTRA
KLASYKA
ZNAJDZIESZ
3 NOWE,
DOSKONAŁE
GRY!

© 2005. extra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki, towary i podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Piechota stanowi trzon każdej armii, doskonale sprawdza się w lasach oraz w trudnym terenie

Calkiem niedawno gra OFFICERS zatytułowana była KOMBAT. Zmiana wydaje się sensowna, gdyż pierwotna nazwa kojarzyła mi się z mordobiciem MORTAL KOMBAT. Tymczasem OFFICERS to nic innego jak strategia czasu rzeczywistego z elementami RPG, tocząca się w realiach II wojny światowej.

W grze opowiadasz się po jednej z trzech stron konfliktu. Do wyboru są Niemcy, Rosjanie oraz alianci (Brytyjczycy z Amerykanami). Karierę rozpoczynasz jako dowódca plutonu. Kontrolę nad żołnierzami sprawujesz poprzez podległych ci tytułowych oficerów – nigdy bezpośrednio. Do dyspozycji masz m.in. piechotę, czołgi, artylerię, lotnictwo, wywiad, komandosów, saperów.

Wojna z punktu widzenia pozbawionego emocji oficera to zwyczajna taktyczno-strategiczna rozgrywka

W odróżnieniu od innych RTS'ów, w OFFICERS nie musisz zbierać żadnych surowców. Musisz jedynie dbać o regularne dostawy paliwa oraz zapasów. Składasz odpowiednie zamówienia, a potem czekasz na przybycie towarów. Alternatywną metodą zdobywania amunicji i jedzenia będzie przejęcie magazynów wroga albo polowanie na dziką zwierzynę. Zniszczenia i usterki sprzętu naprawisz we własnym zakresie, o ile masz do dyspozycji inżynierów. Kluczem do sukcesu w walce ma być utrzymywanie wojska w dobrej kondycji oraz zapewnienie mu dostatecznej ilości amunicji i zapasów. Musisz dbać też o morale swoich żołnierzy.

Walki będą się toczyć praktycznie w całej Europie. Spróbujesz swoich sił nawet w starciu z Polakami (!) – w tym celu musisz walczyć Niemcami, których kampania rozpoczyna się najwcześniej, w 1939 roku. Rosjanie dołączają do stawki w 1941, a alianci w 1943.

Powiązania OFFICERS z historią są niewielkie. Zachowane zostały jedynie: struktura wojsk, tereny walk oraz parametry uzbrojenia. Wszelkie wydarzenia są fikcją albo, jak ktoś woli, alternatywną rzeczywistością.

Priorytetowym celem każdej kampanii jest zajęcie stolicy przeciwnika. Cele kolejnych misji będą różne, w zależności od twojej aktualnej rangi oraz sytuacji na froncie. Tu pojawia się wątek RPG – postępy w karierze warunkuje skuteczność w dowodzeniu. Autorzy chwalą się, iż prawdopodobieństwo rozegrania dwóch identycznych kampanii jest bliskie zeru.

W pojedynczej misji może wziąć udział nawet 15 000 oddziałów. Wszystkie rozkazy będzie wydawać Sztab Generalny, kierowany przez SI. Celem misji może być: utrzyma-

nie się na pozycjach do czasu uzyskania wsparcia, przejęcie kontroli nad wybranym terenem czy odnalezienie i zniszczenie wrogich sił, stacjonujących w okolicy. Wszystkie twoje działania będą miały określone konsekwencje. Jedno zwycięstwo czy przegrana nie prowadzi jeszcze do zakończenia wojny. Zawsze można zostać zepchniętym na poprzednie pozycje albo wykonać sprawny kontratak.

Doświadczenie to jeden z najważniejszych czynników determinujących skuteczność wojska. Każdy oddział ma mieć możliwość rozwoju swoich parametrów, takich jak celność, morale, umiejętność obsługi uzbrojenia i sprzętu wroga czy zaplecze medyczne. W ten sposób OFFICERS zachęca do rozsądnego dowodzenia oraz

unikania sytuacji, w których używasz oddziałów jak mięsa armatniego.

Autorzy nie zapomnieli także o typowo taktycznych elementach zabawy. Ukształtowanie terenu odegra istotną rolę w prowadzeniu walk. Oddziały usytuowane wyżej będą celniej strzelały i więcej widziały. Zasadzki i dywersje stanowią chleb powszedni OFFICERS. Wojska można ukryć za drzewami, pagórkami, budynkami czy w lejach po bombach. W grze pojawiają się również zmienne warunki atmosferyczne.



World War 1939-1945

OFFICERS

Gott mit Uns



Wraz z upływem czasu dostaniesz do dyspozycji nowe technologie. Niestety, w żaden sposób nie możesz wpływać na przyspieszenie prac nad nimi. Twoim celem ma być wyłącznie zastosowanie ich w praktyce.

Muszę przyznać, iż OFFICERS zapowiada się wyjątkowo ciekawie. Wciąż niewiele wiadomo o typowo technicznych elementach programu. Całość będzie rozgrywać się w środowisku 3D, jednak na jakim silniku, nie wiadomo. W tej materii nie spodziewałbym się rewelacji, jednak dla prawdziwych strategów oprawa nie jest najważniejsza.

RIS / Strategia

Officers

PC

Przewodnik

Wersja 1.1

Manager

Ładunek

Szykuje się bardzo wierny symulator II wojny światowej. Dla tylko RTS'owe podejście do tematu nie odebrało rozgrywkę realizmu. **Trzymamy kciuki!**

Najpopularniejsza gra rajdowa w rewelacyjnej cenie!

**Extra
XGra** 100% Sportu



colin mcrae rally ™

W sprzedaży
od 24 marca



Pełna wersja gry komputerowej
w całości po polsku.

Szukaj
w sklepach z grami
i punktach z prasą
w całej Polsce.



© 2000 the Codemasters Software Limited Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są znakami handlowymi i nazwami firm Codemasters. Colin McRae Rally i GENIUS AT PLAY są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Colin McRae i obraz postaci Colina McRae są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Colin McRae. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i kod programu komputerowego są własnością Codemasters. Wszystkie pozostałe prawa zastrzeżone. Wszystkie nazwy i loga są zastrzeżone.

Komiksowa oprawa coraz chętniej wykorzystywana jest przez twórców gier komputerowych. Sicioww STAR WARS: GALAXIES pokazał użyteczność „dymków”, zaś wydana niedawno strzelanina FPP XIII wykorzystywała cały garnitur „obrazkowych” chwytów. To samo można powiedzieć o obu częściach MAX PAYNE, a także o poprzednicze gry, na temat której dowiesz się za chwilę wielu ciekawych rzeczy. Na szczęście, we FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH wspomniany trend zostanie utrzymany – w grze będziesz mógł ujrzeć zarówno barwne onomatopeje typu „Bang!” czy „Trzask!”, jak i postacie żywcem wyjęte z książeczek za pięć złotych.

Podobnie jak
w wydanej w 2002
roku poprzedniczce

gry, we FREEDOM FOR-
CE pokierujesz losami grupy
superbohaterów. Będziesz dowo-
dził nimi podczas walk z przeważającymi siłami
wroga. Zajmiesz się też rozwojem poszczególnych
herosów, a także zatroszczysz o nowych

członków twojej organizacji. Żeby nie było wątpliwości, zabawa toczy się na zasadach pełnoprawnej produkcji RPG. Co to oznacza, każdy wie. Bohaterowie opisywani są szeregiem statystyk i posiadają specyficzne zdolności. Nie bez znaczenia jest też ich stosunek do pozostałych członków drużyny. Pod twoimi skrzydłami znajdują się zarówno azteccy bogowie, mistyczni kapłani, jak i klasyczni herosi w obcisłych trykotach, a także różnego rodzaju postrzelęcy, nad którymi możesz stracić kontrolę w ogniu walki. Poza bohaterami znanymi z poprzedniej części gry, w nowym FREEDOM FORCE pojawić ma się sześciu nowych herosów. Oraz cała masa nowiutkich wrogów – generalnie rzecz ujmując, krwiożerczych i ponurych.


W przeciwieństwie do oryginalnej FREEDOM FORCE, jej konty-

**Superbohaterowie
uratuja twoje
miasto przed
każdym
zagrożeniem!**

nuacja nie została zrealizowana na zasadzie strategii turowej. Tym razem wszystko będzie rozgrywało się w czasie rzeczywistym. Jednak w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać bieg wydarzeń, aby „na spokojnie” wydać wszystkim niezbędne rozkazy. Dzięki temu akcja programu ma toczyć się sprawniej i obfitować w więcej nieprzewidzianych momentów. Auto-

rzy obiecują też szereg zaskakujących trybów sieciowej zabawy, a także implementację Danger Room, który w oryginalnym FREEDOM FORCE pojawił się dopiero po zainstalowaniu odpowiedniej łatki.

Mam jednak wrażenie, że zmiany w sferze rozgrywki nie były dla developerów z Irrational Games tak ważne jak zastosowanie nowego kodu graficznego o nazwie Gamebryo.



FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH obfitować ma we wszelkie możliwe graficzne fajerwerki – podane, oczywiście, w możliwie komiksowym sosie. Superbohaterowie będą mogli ciskać we wrogów różnymi obiektami, np. samochodami, zaś postraktowane supermocami budynki mają zawałać się tak pięknie jak nigdy dotąd. Znacząco poprawił się też wygląd postaci, ich animacje, a także design poziomów. **Mapy obfitują teraz w tony smaczków i cieszących oko szczegółów.** Dodatkowo, w programie pojawić ma się sporo elementów graficznych,

卷之五
 五言古詩

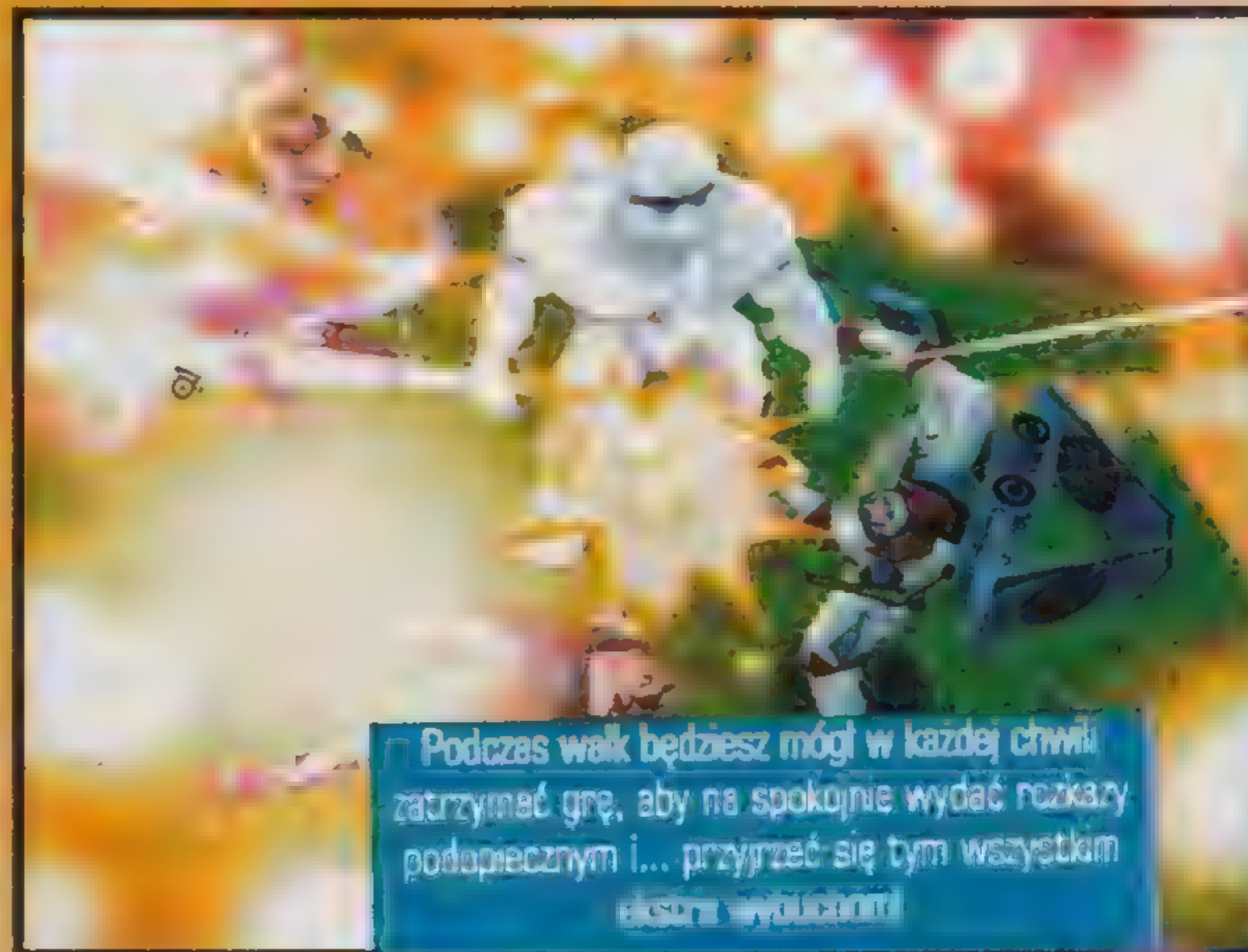
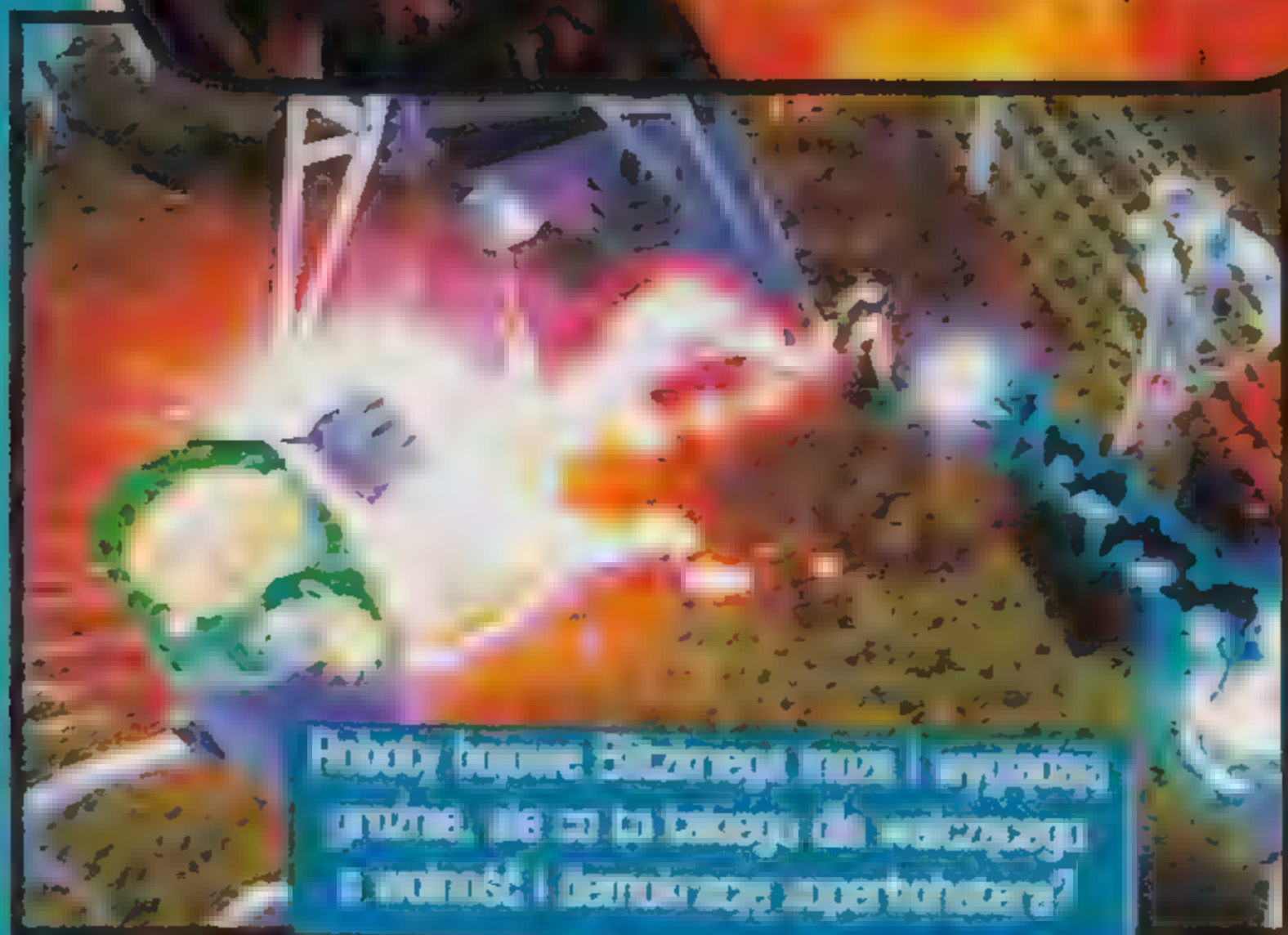
[illegible]

PLANNING FOR THE FUTURE

As the business world continues to evolve, companies must plan for the future. This involves setting long-term goals and developing strategies to achieve them. Key factors to consider include market trends, technological advancements, and potential risks. By proactively planning, businesses can position themselves for success in a competitive environment.

[illegible][illegible]

nawiązujących do estetyki Trzeciej Rzeszy. Dodajmy od razu, że inaczej być nie mogło. W całej grze chodzi w końcu o pokrzyzowanie planów okrutnego tyrana i szalonego przywódcy, którego historia zna jako... Dr Blitzkrieg!



Podczas walk będziesz mógł w każdej chwili zatrzymać grę, aby na spokojnie wydać rozkazy podopiecznym i... przyrzeć się tym wszystkim

Freedom Force vs The Third Reich

PC

Figure 1 illustrates a four-stage pipeline. Stage 1: Instruction Memory (16 words) feeds into a 4-word Register File. Stage 2: The Register File feeds into a 4-word ALU. Stage 3: The ALU feeds into a 4-word Multiplexer. Stage 4: The Multiplexer feeds into a 4-word Write Back. The output of the Write Back feeds back into the Register File. The ALU also feeds back into the Multiplexer. The Multiplexer also feeds back into the Register File. The Write Back also feeds back into the Register File.

Strateryowie o niedużych możliwościach mogą się do-
brze, należy więc spodziewać się także słabszych gier z ich
strony. Do hojnej

NASCAR

SimRacing



Widok z wnętrza kabiny niekoniecznie będzie ci odpowiadał, ale za to zapewnia całe mnóstwo emocji...

du... To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej. Szczegółowe omówienie rozbudowanych opcji gry zostawmy sobie jednak na czas recenzji.

Także pod względem technicznym NSR ma wyglądać nad wyraz okazałe. Dość rzec, że sposób prezentacji rozgrywki tylko w znikomym stopniu ustępuje relacjom oglądanym na EuroSport.

Wydawana pod szyldem EA Games seria NASCAR wraca na komputery osobiste. W przeciwieństwie do wersji konsolowych, NASCAR SIMRACING (od teraz: NSR) opracowywany jest przede wszystkim z myślą o hardcore'owych graczach, dla których najważniejszy jest realizm.

Każdy element gry jest

na swój sposób

zrealizowany

Mam tu na myśli

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

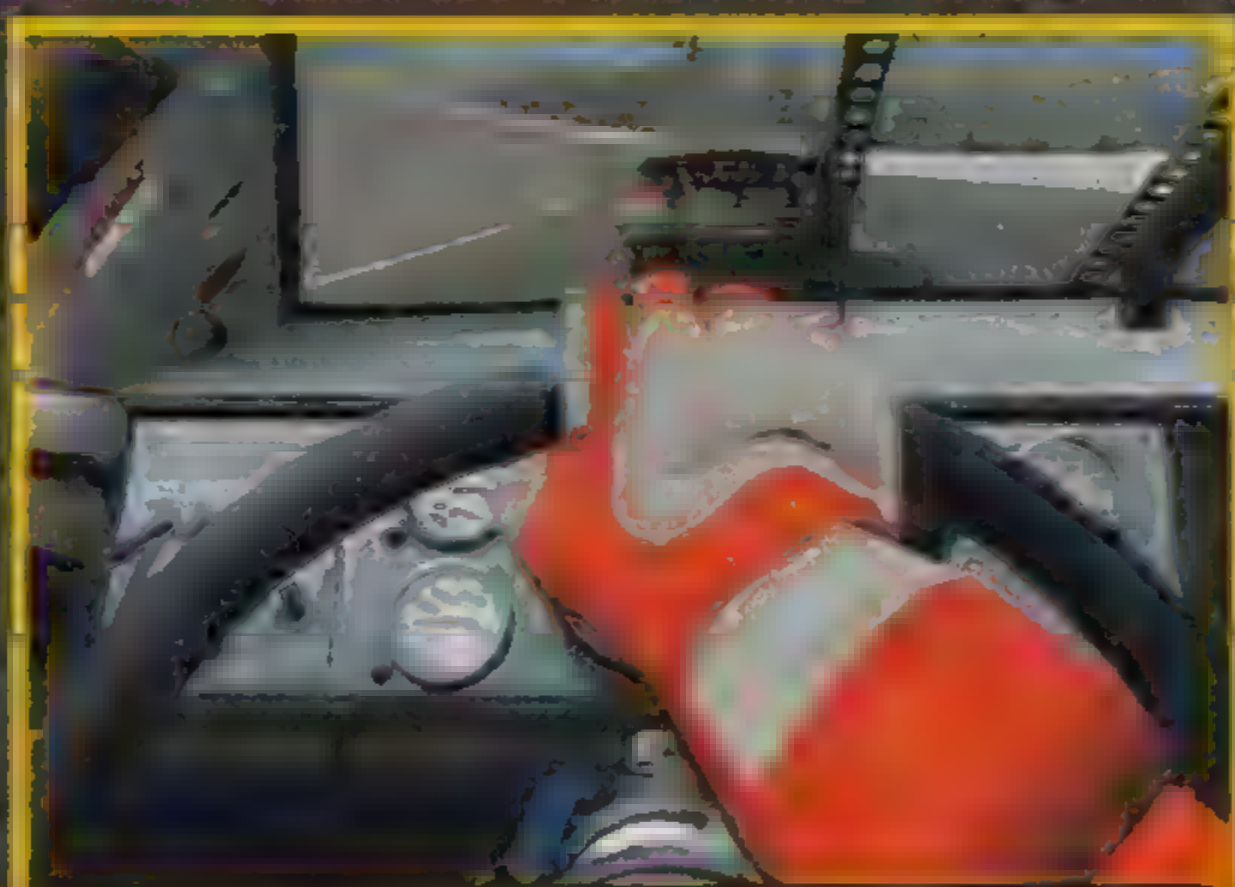
zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany

zrealizowany



Na każdym kroku widać ogrom pracy grafików włożony w możliwie jak najwierniejsze oddanie realiów wyścigów



Nie obejdziesz się bez groźnych sytuacji. Jazda w tłoku to pikus przy karambolu, w którym może wziąć udział kilkadziesiąt furek!

NASCAR
SimRacing

PC

PS2

GC

Xbox

GRA

Premiera: luty 2005

Wersja PL

Multiplayer

EA Tiburon / EA Games

EA Tiburon / EA Games

Komputerowa wersja słynnych wyścigów Nascar, w której największy nacisk położono na szeroko pojęty realizm. Dodaj do tego rozbudowane opcje konfiguracji samochodu i dobrą oprawę graficzną. **Szykuje się hit?**

AUGUSTUS

W SŁUŻBIE CEZARA

WALKA O WŁADZĘ
INTRYGĄ I ZDRADĄ...
WITAJ W STAROŻYTNYM RZYMIE.

JUŻ
W SPRZEDAŻY

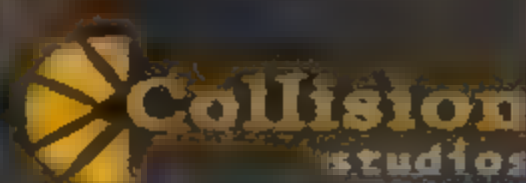
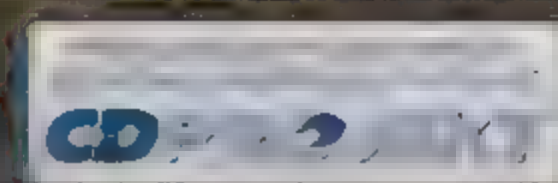


AUGUSTUS: W SŁUŻBIE CEZARA

TO PASJONUJĄCA GRA AKCJI Z EPICKĄ FABUŁĄ W TLE.

NAZYWASZ SIĘ TYTUS GLADIUS. NALEŻYSZ DO PRZYBOCZNEJ STRAŻY CESARZA. STAŃ SIĘ ŚWIADKIEM BEZWZGLĘDNEJ WALKI O WŁADZĘ. JAKA ROZGRYWA SIĘ W RZYMIE. 44 LATA PRZED CHRYSYSTIEM WOKÓŁ KÓŚCIEŁ TAJNE ZADANIA I STOCZ DRAMATYCZNE POJEDYNKI. PRZENIKNIJ DO RZYMSKIEGO PODZIEMIA I WYŚLEDŹ WROGÓW CESARZA.

JEGO ŻYCIE SPOCZYWA TERAZ W TWOICH RĘKACH...



ATARI

© 2003 Atari Deutschland GmbH, Collision Studios GmbH. Oparte na produkcji telewizyjnej „Imperium: Augustus” produkcji EOS, LUX Vide, RAI Fiction, Rai Trade I Quinte Communication de Rai Television, France 2, ORF i ZDF. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Futurystyczna wojna w Korei Północnej, zrobiona w stylu GTA. Zabawa dla dużych chłopców i niegrzecznych dziewczynek...

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Otwarta struktura rozgrywki, którą od wielu lat serwują nam w kolejnych odsłonach GTA dzielni programiści z Rockstar Games, coraz częściej pojawia się w produktach konkurencji. Posiadacze konsol mieli już okazję zagrać w THE SIMPSONS: HIT & RUN, użytkownicy blaszaków otrzymali nader złą MAFIĘ. Na najbliższe miesiące zapowiadany jest brutalny 25 TO LIFE, zaś japoński developer Namco przygotowuje program, który ma ambicję zdetronizować serię GRAND THEFT AUTO. A to jeszcze nie koniec. W szranki staje amerykański LucasArts, biorąc pod swoje skrzydła najnowszy projekt Pandemic Studios – MERCENARIES.

O grupie Pandemic pewnie już słyszałeś. Pisał o ich wcześniejszych dokonaniach, jak efektowny, choć niezbyt wyszukany FULL SPECTRUM WARRIOR czy nastawiony na sieciową rozgrywkę STAR WARS: BATTLEGROUND. Choć produkcje te nie zmiatały z powierzchni ziemi, z całą pewnością były grami udanymi. Dlatego też wieści o nowych projektach Pandemic mocno ekscytują. Naj-

sko. To samo robią co bardziej bojowi członkowie Unii Europejskiej. Dodatkowo, zamieszaniem na Północy interesują się sąsiedzi z Południa, którym nie wolno zapomnieć o Rosji i jej kół oraz rosyjska mafia. Podobny najbardziej poszukiwanych przestępców i gitarzystów zostają naniesione na pięćdziesiąt dwie karty. W MERCENARIES strzelanie całej talii. I to tyle tytułem historii.

Trafiasz zatem do świata ograniczonego wojny. Możesz robić wszystko, co z e -

Podobnie jak w serii GTA, możesz być kłopotliwym dla innych, albo pomóc im, albo być ich wrogiem. To zależy od twoich wyborów.

O co tak zamieszanie? MERCENARIES rozgrywa się w Korei Północnej, w której w niedalekiej przyszłości będzie toczyć się wojna. Fabuła jest prosta, ale nie na tyle, by psuć zabawę. W Korei Północnej ma miejsce przejęcie władzy przez grupę, która chce zresztą resztę świata (też nowina...). Ma wyrzucić z krajów, które się z największymi terrorystami, które prawie zdobyła i pilnuje, aby nie było tam Amerykanów. O tradycyjnym wstępie do tej wojny...

Ten typ to jeden z trójki standardowych bohaterów MERCENARIES. Poza nim, możesz kierować jeszcze tym typem z irokezem i panną w wiskowej wiatrówce. Plotki mówią o dodatkowej, ukrytej postaci.

Zestrzelenie śmigłowca to stosunkowo humanitarny sposób na wysłanie pilotów do krainy wiecznych łowów. Zawsze można bowiem po prostu wyrzucić ich z lecącej maszyny.

bombardowania, niszczył posterunki i pomniki przywódcy Korei Północnej, eskortował reporterów w rejon walk, zabezpieczał miasta itp. Słowem, doświadczył wszystkich atrakcji wojny. Dodatkowo zadbasz o odpowiednie stosunki z działającymi na terenach zapalnych frakcjami – nierzadko od tego będzie zależał powodzenie twoich planów. Warto przy tej okazji wspomnieć.

Dzięki temu uzyskasz łatwy dostęp do najnowszej broni i uzbrojenia. Za odpowiednią opłatą, oczywiście.

Co ciekawe, MERCENARIES ma się charakteryzować dużymi pokładami tzw. replayability. Zapewni to wprowadzanie do gry trzech różnych bohaterów, spośród których na początku rozgrywki należy wybrać jedną postać. Dostępni herosi znają inne języki obce, co powoduje, że w przypadku każdego z nich fabuła rozwija się zupełnie inaczej. Posiadaczom konsol to rozwiązanie najwyraźniej się spodobało, opinię pecetowców poznamy wczesną wiosną.

czołgów, transporterów i samobieżnych wyrzutni rakiet. To samo dotyczy sprzętu służącego do eksterminacji przeciwników. Co ciekawe, poza maszynami przeznaczonymi do mordowania, w MERCENARIES ma znaleźć się sporo pojazdów cywilnych. Tuszę, że zajęcie w rejon najgorętszych walk czerwoną tożym będzie ciekawym doświadczeniem. Jak można się domyślić, istotą rozgrywki będzie pełna demokracja i wolność w zasięgu wzroku. W czasie 30 godzin zabawy będziesz m.in. wysadzał w powietrze fabryki, zabijał masowo żołnierzy wroga, przeprowadzał

Mercenaries: Playground of...

PC PS2 Xbox

Wersja PC: Multiplayer
Produkcja: Madcatz / Pandemic
Wydawca: Pandemic

Wojenna gra akcji w stylu GTA. Niezmierzone porażki brutalności, masakry i przelewanej hektolitrami krwi. Konwersja konsolowego hitu, oczywiście... Na którą posiadacze PC będą musieli jeszcze poczekać!

CULTURES 4 - nadchodzą! CULTURES 4 - nadchodzą! CULTURES 4 - nadchodzą!

MAX GAME

7 PEŁNYCH WERSJI
3CD - 19,90zł

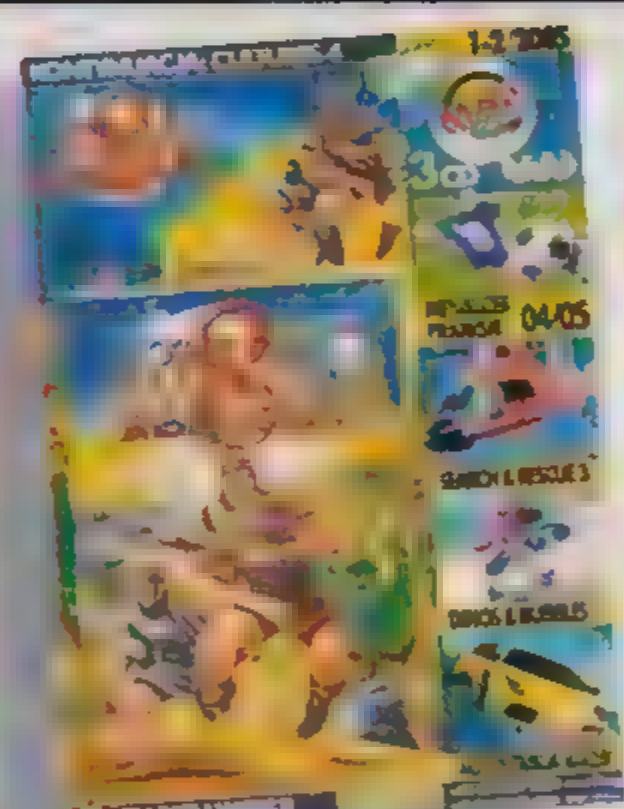


- Strategia czasu rzeczywistego
- Misje zarówno dla jednego, jak i wielu graczy
- animowana, niezwykle szczegółowa grafika



W pakiecie 3 płyty CD, a na nich pełne wersje gier:

- ÓSMY CUD ŚWIATA PL
- AUTOSTRADA RACE
- MENEDŻER PIŁK. 04/05 PL
- SEARCH&RESC. 3 PL
- DINOS&BUBBLES PL
- ORAZ 1CD - niespodzianka

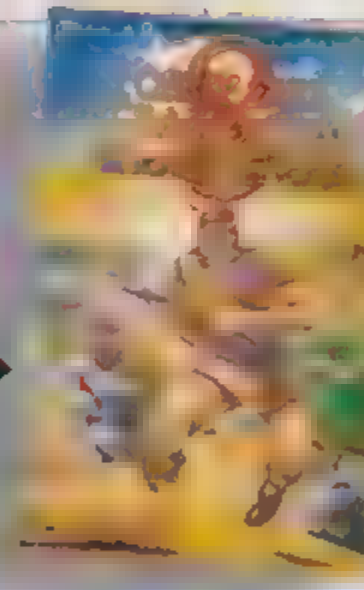


**SZUKAJ
W KIOSKU**

W SKLEPIE

19,90zł

PL POLSKA WERSJA



19,90zł

POLECA

INTERIA.PL

www.interia.pl

ÓSMY CUD ŚWIATA

8th WONDER of the WORLD



www.PLAY.pl/KIOSK

Szukaj W KIOSKU



Muzyka



CLUBBING
CD 1/2005
JUŻ W KIOSKU

3,90zł



PLYTA AUDIO!

Programy

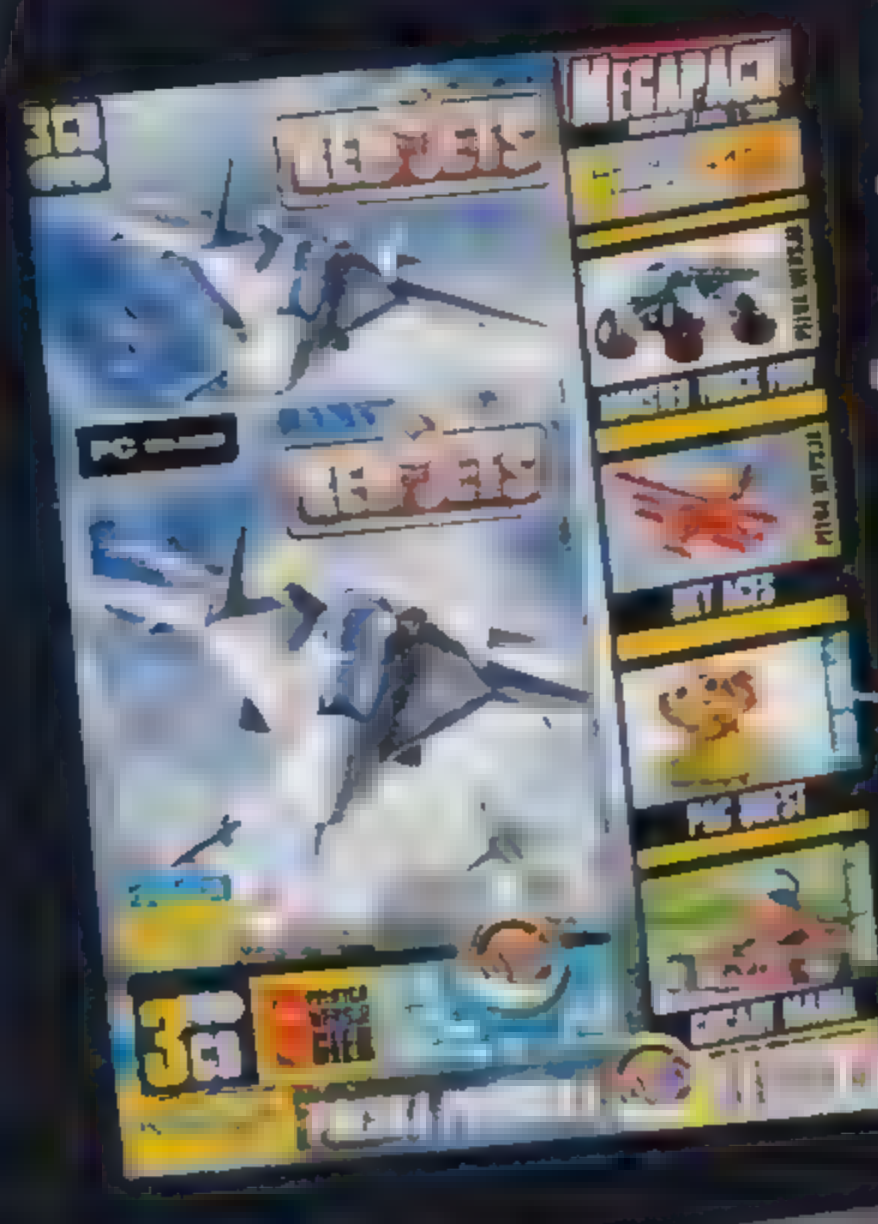


KOMPUTER CD
Wydanie Specjalne
1/2005
JUŻ W KIOSKU

9,90zł



Gry



MEGAPACK
1/2005
JUŻ W KIOSKU

19,90zł



- 6 pełnych wersji gier w tym: Red Jets, Motorhead, My Ace, Pow Battle, Civil War, Sky Ace.

GAMERANKING.PL GAMERANKING.PL GAMERANKING.PL

CZ.6





...na czy...
...zardzi jes...
...ego w...
...czymś, niektóre...
...g...delikatną...
...nie mo...
...pozwolonych...
...tej chwili...
...szkości od...
...cale. Niestety już w Extended jest ich...
...nie-cia...
...a...
...nie zawsze znaleźć...
...ed.com

po...
...turnie...
...popularności...
...przeciwko innej...
...Obsługa takiego tworu nie jest...
...skuteczności, ale doskonałej równowagi pomiędzy...
...wszystkimi czterema rodzajami. Idealem będzie...
...jeśli uda ci się zaopatrzyć w cztery talie tematyczne...
...do jednej edycji MTG i równocześnie w trzech...
...kolego, do ich obsługi.

Próbną, następującą zabawę - spotkajcie się...
...magracie ze sobą, każdy inną talią...
...na, którą się...
...do upadłego...
...ale z tym...
...może wymienić 10...
...Przy kolejnym spotkaniu...
...tak dale...
...talia będą...
...testować...
...ructed:



...okolicach...
...nastad...
...w kilku...
...Polski odbęda...
...spora ilość...
...jnujących...
...pięciu rundach...
...go z tych turniejów...
...zostw Polski w MTG...
...juz teraz, do na kolejną...
...dług rok...
...ie poświęcony właśnie...
...magicowej imprezie:



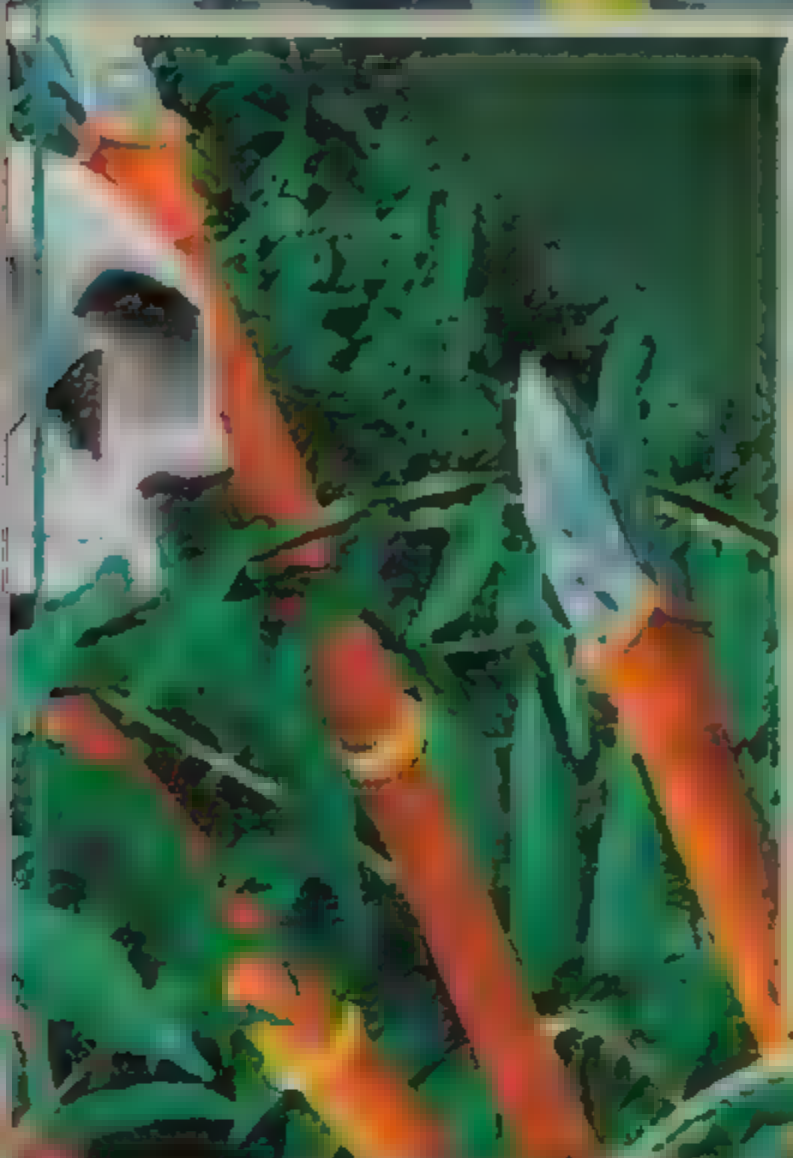
Wejdź na www.isa.pl/sklep i kup komplet czterech talii tematycznych do Champions of Kamigawa lub Betrayers of Kamigawa, a otrzymasz za darmo talię tematyczną do edycji Planeshift lub Invasion!

www.isa.pl/magic
Info - (22) 846 79 25



Hot Wheels Stunt Track Challenge

PC PS2 Xbox GCN



Kolejna odsłona niskobudżetowej gry samochodowej, w której główną rolę grają sympatyczne żelazniaki. Jej akcja – jak zwykle zresztą – toczy się w przyszłości, kiedy to świat opłótł już globalna pajęczyna, a każdy dorosły człowiek spędza przed telewizorem co najmniej dwanaście godzin dziennie. Aby nie zanudzić widzów, stacje telewizyjne przygotowały program poświęcony wyścigom samochodowym,

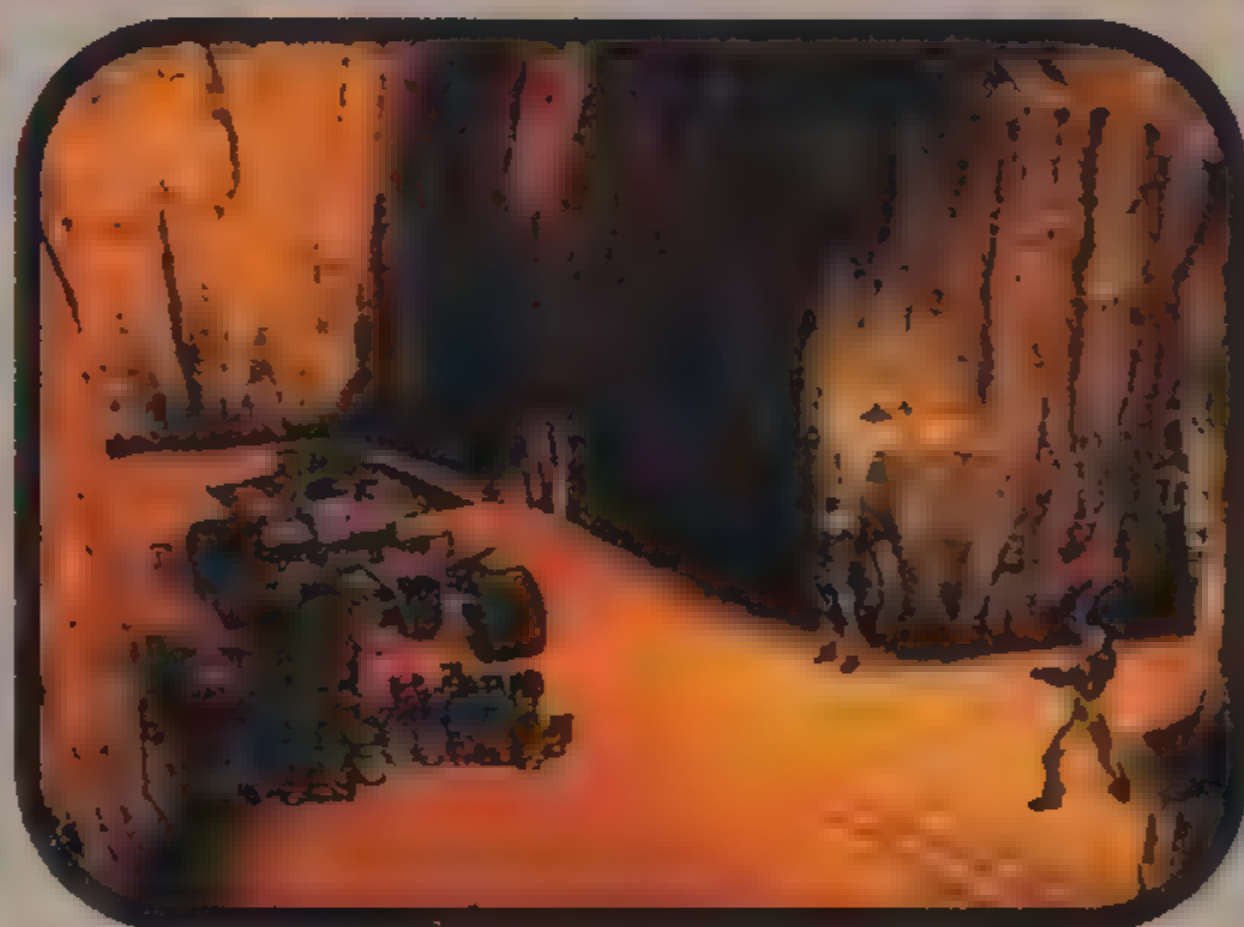
w czasie których kierowcy muszą wykonywać niesamowite triki: skakać na rampach, robić salta i fikołki, wykonywać efektowne stłuczki. W programie pojawi się około 30 samochodzików Hot Wheels (futurystyczne kształty, a jednocześnie poważny wygląd) oraz 12 tras utrzymanych w klimatach jurajskich, pirackich, kosmicznych i horrorowych. Chcesz nie być mazażem, w HOT WHEELSA zagrojl! Kiem... Ciekaw jestem, czy dostanę jakiś gifcik za to piękne haselko?



Sigonyth: Desert Eternity

PC

Polska gra sieciowa, której akcja toczy się w odległej przyszłości, na pustynnej planecie Sigonyth w układzie Tenaeb. Znaczną część jej mieszkańców stanowią potomkowie kolonistów, ludzie mężni i nawykli do ciężkiej pracy. W głębokich górskich jaskiniach i podziemnych tunelach nie brakuje mutantów, powstałych w wyniku zabójczego promieniowania obecnego na Sigonyth. Trzecią rasę stanowią cyborgi. Są to ludzie, którzy w czasie pełnej niespodzianek podróży z Ziemi do Tenaeb zmuszeni zostali do wszczęcia sobie mechanicznych części. Wielu z nich nie przeżyło tych przerażających eksperymentów. Ci, którym się udało,



wylądowali w pełnym zaawansowanej techniki mieście. Głęboko pod jego powierzchnią ukryto szczątki statku kosmicznego – zwykli ludzie myślą, że uległ on zniszczeniu w czasie lądowania. A gracze? Gracze wcielają się w jedną z trzech ras i robią to, na co mają ochotę. Klas postaci nie ma: nawet zwykły burak pracujący po 12 godzin w kopalni może pewnego dnia wstać i powiedzieć: hola, zostaję wojownikiem!

Spellforce: Shadow of Phoenix

PC

Drugi oficjalny dodatek do gry, którą znasz z cover CD CLICKA! Tym razem gracze powędrują na spalone słońcem pustynie, gdzie skrzyżują miecze z nowymi, straszliwymi wrogami. Oto nekromanta usiłuje przy pomocy energii życiowej uwięzionego boga zdobyć przepotężną moc. Powstrzymać go może jedynie kamień feniksa, cenny artefakt. Jednak aby wykorzystać go, trzeba posiadać miecz cienia należący do wojownika Urgatha. W podróż po niego wyrusza dwóch śmiałków. Ich poczynaniami

może pokierować gracz, o ile nie wystraszy się pajaków, skorpionów, li-czów i całej maści innych paskudników. Takie gorące klimaty to miła odmiana po BREATH OF WINTER, poprzednim dodatku do SPELLFORCE.



Age of Empires 3

PC

Wszystko zaczęło się od zeszłorocznej informacji prasowej firmy CD Projekt, w której stało czarno na białym (a w przypadku CLICKA! – czarno na czerwonym), iż dystrybutor ten przejął prawa do tytułów ZOO TYCOON 2, DUNGEON SIEGE 2 i AGE OF EMPIRES 3. Notka wywołała sensację na skalę światową. Na AOE3 oczekiwał cały eRTeeSowy świat, tymczasem program nie był nawet oficjalnie zapowiedziany! Kilka dni później CD Projekt zdementował tę informację, a największe światowe serwisy uznały ową prasówkę za „niewiarygodną plotkę”. Tyle że chłopaki z Jagiellońskiej mieli rację. AGE OF EMPIRES 3 rzeczywiście powstaje. Opowiada o czasach od przybycia Kolumba do Ameryki po 1850 rok. Pojawi się w niej trójwymiarowa grafika z shader model 3.0 oraz engine fizyczny Havok, dzięki któremu ostrzelane jednostki przepięknie zsuwają się z dachów czy górskich zboczy. Obok trzech zapowiedzianych kampanii nie zabraknie też trybu sieciowego. Premiera w tym roku.



Metrobotik

PC

Argentyńska firma Artisticsoft od ponad pół roku pracuje nad grą METROBOTIK, która ma być odpowiednią na serię THE SIMS. Tworzysz swoją postać, szukasz dla niej pracy i dbasz o kondycję psychofizyczną. Wróćcie kupujesz większe mieszkanie, zmieniasz jego wystrój, inwestujesz w saunę i basen, a także przyjemności dnia codziennego. Przy okazji zwiedzasz trójwymiarowe miasto, w którym toczy



Elite Warriors: Vietnam

PC

Zurück zu den Anfängen der Kunst. In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts gab es eine Rückbesinnung auf die Grundlagen der Kunst. Die Künstler wollten die Kunst wieder als eine Form der menschlichen Existenz sehen, die nicht nur der Schönheit, sondern auch der Erkenntnis und der Kritik verpflichtet ist. Diese Haltung führte zu einer Erneuerung der Kunst, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ihren Höhepunkt erreichte. Die Künstler wollten die Kunst wieder als eine Form der menschlichen Existenz sehen, die nicht nur der Schönheit, sondern auch der Erkenntnis und der Kritik verpflichtet ist. Diese Haltung führte zu einer Erneuerung der Kunst, die in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ihren Höhepunkt erreichte.



— *Journal of the American Medical Association*, 1967, 202: 1033-1034.

[illegible]

VooDoo Islands

PC / PS2 / XBOX



Dosć krwawa zrecenzściówka TPP, która przenosi gracza na Karaiby i wciska w parszywe cielsko niejakiego Grahama. Facet był dość dobrze zapowiadającym się marynarzem, doskonałym szermierzem i świetnym kompanem do kieliszka. Kiedyś jednak komuś podpadł (zapewne po pijaku, bo zupełnie nie pamięta, komu). W efekcie oskarżono go o czyny, których nie popełnił. Po krótkim procesie sąd skazał go na karę śmierci, poprzedzoną łamaniem kołem, rwaniem członków brudnymi paluchami i przymusowym słuchaniem kapel górskich grających muzykę pop. Graham zdołał na szczęście wymknąć się stróżom prawa i od tej pory – jako rasowy banita – poszukuje sprawiedliwości. W VOODOO ISLANDS, prócz biegania po sporych lokacjach i zbierania skarbów, walczysz na szpady i szable, a także pistolety. Są też proste zagadki logiczne oraz spacery po zamkowym tarasie, pokładzie statku czy gęstej, tropikalnej dżungli!

Will of Steel

12

Taktyczny, trójwymiarowy RTS, w którym walczy się w czasach współczesnych, za pomocą autentycznego uzbrojenia. Gracz ma do dyspozycji zaledwie jeden batalion, w skład którego wchodzi plutony piechoty i wojsk opancerzonych, oddziały rekonesansowe i przeciwlotnicze. Walczysz w Afganistanie i Iraku, przydzielasz broń poszczególnym jednostkom oraz nadzorujesz stan wyposażenia. Za każdy większy sukces otrzymujesz medal. Z czasem uzyskujesz dostęp do artylerii, transportu powietrznego oraz zdjęć satelitarnych, przygotowanych przez wywiad. Łącznie w programie pojawi się około 16 rozbudowanych misji oraz... możliwość pokierowania oddziałami za pomocą komend głosowych. Takiego bajeru nie było dotąd w żadnej grze RTS. Tylko czy sprawdzi się on w trudnych polskich warunkach, gdzie co drugi gracz ma chrypkę (czy to od zimna, czy od alkoholu)?



Worms 4: Mayhem

PC / PS2 / Xbox



Czwarta odsłona najbardziej roba-
czywej gry pod słońcem będzie dla
serii powrotem do korzeni. Wszel-
kie innowacje wprowadzone
w taktycznym OBLĘŻENIU odejdą w prze-
szłość. Pozostanie trójwymiarowa grafika,
model rozgrywki znany z WORMS 3D oraz
kilkę ciekawych gnatów. Największą nowo-
ścią wydaje się fabryka broni. Gracz będzie
mógł w niej zaprojektować swoją własną
spluwę. Jeśli się postara, złoży bombę to-
aletową, eksplodującego kurczaka
bądź szarżującego zółwika.

Spórą ciekawostką jest
możliwość zbudowania
własnego robaka
z dostępnych części:
różnego rodzaju łebków,
korpusek, łapek i mor-
dek, patrzalek, herów i tek-
stów towarzyszących agonii.

Program przyniesie też 25 nowych misji, kilka trybów rozgrywki oraz możliwość zabawy w Internecie. Premiera wiosną, kiedy wszystkie robaki wylązą na żer.



Podstuchaliśmy...

Unvollständiges Polynom

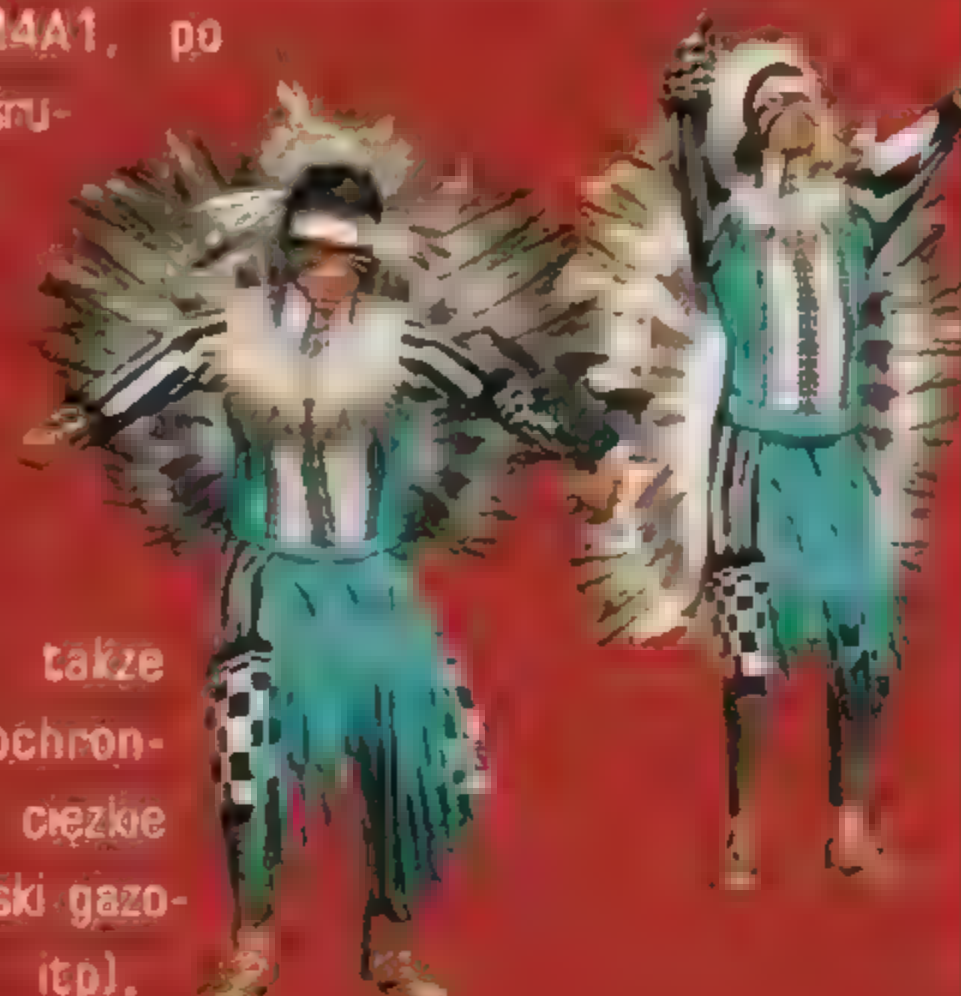
Zacieśnia się współpraca między Vivendi a CD Projekt. Polski dystrybutor wydał już m.in. HALF-LIFE 2, łąda moment wypuści oczekiwanego WORLD OF WARCRAFT, a później inne wielkie hity – SWAT 4, EMPIRE EARTH 2 oraz FEAR.

Wielkie wrażenie robi szczególnie SWAT 4. W grze pojawi się kilkadziesiąt rodzajów broni, od karabinów M4A1, po colty 9 mm i śrutówki Benelli.

nie wspomni-
najco u tase-
rach i kul-
kach z pie-
przem. Nie
zapomniano także
o sprzęcie ochron-
nym (lekkie i ciężkie
pancerze, maski gazo-
we, gogle itp).

Z kolei EMPIRE EARTH 2 to gra strategiczna, pozwalająca przesiedlić (budzież prześlądrzyć, jak ktoś nie lubi śledzika) blisko 12 tys. lat historii ludzkości. W końcowej wersji pojawi się 15 epok z 14 grywalnymi siłami do wyboru i blisko 350 jednostkami do kontrolowania.

Natomiast FEAR to widowiskowy horror w konwencji FPS, program, który zje DOOMA na śniadanie, ani razu nie bekając.



Glossary

W Sieci pojawiła się wiadomość, jakoby kolejną odsłoną serii NEED FOR SPEED było MOST WANTED – program poświęcony policyjnym pościgom, w których weźmie udział nawet 15 samochodów. Electronic Arts na razie nie potwierdził tej informacji.



Non-ITC

Zapowiadana przez CLUCKA! strzelanina FPP STALIN SUBWAY spóźni się. W chwili obecnej jej euturzy przebąkują coś o premierze późną wiosną, ale jak będzie — nie wie nikt. Nic dziwnego: gra opowiada o fikcyjnym spisku z początku lat 50. ubiegłego wieku, a więc z czasów, gdy w ZSRR nic nie funkcjonowało tak jak powinno (prócz aparatu bezpieczeństwa).

Copyright © 2004

Na Zachodzie ukazały się już pierwsze podsumowania 2004 roku. Wynika z nich, że rynek gier rampnął w dół o skromny 1 procent. Szczególnie mocno odczuły to produkcje pecetowe, które z wyjątkiem kilku tytułów sprzedawały się słabo. Sukces odniósł za to gry na konsole przenośne, Nintendo

Podstuchaliśmy...

Głosy z przeszłości

W lutym w ramach serii eXtraKlasyka pojawią się trzy pozycje: PIRACI Z KARAIBÓW, DRIVER i TONY HAWK'S PRO SKATER 4, każda w cenie dwóch dych. Spadnie również cena popularnego COLIN MCRAE RALLY 04 – tę grę gracze kupią już za 49,90 zł.

Drugi Xbox wzrósł

Brad Smith, jeden z szefów Malo-miękkiego, powiedział niedawno, iż jego ukochana firma przygotowuje premierę Xboxa 2 na Gwiazdkę tego roku. Terminu tego nie należy jednak traktować zbyt poważnie, gdyż w razie potrzeby zostanie on zmieniony. Microsoft nie chce popełnić błędów Sony, które wprowadziło do sklepów niedo- statecznie przetestowane PSP.

Cisza przed burzą

CD Projekt został polskim dystrybutorem gry SILENT STORM. Program ukaza się na rynku wiosną tego roku, w zrozumiałej wersji językowej i od razu z dodatkiem SENTINELS. Miłośników trójwymiarowych strategii turowych informujemy: lepszej gry nie znajdziecie.



ITAtak!

Przygotowywany przez Electronic Arts program GODFATHER (komputerowa wersja filmu „Ojciec chrzestny”) nabiera coraz bardziej realnych kształtów. Wiadomo już, że na ścieżce dźwiękowej pojawią się oryginalne kwestie z filmu, m.in. dialogi w wykonaniu niezwykłego już Marлона Brando. Zabawa przypominać ma serię GRAND THEFT AUTO. Gracz będzie swobodnie poruszał się po mieście i robił to, na co ma w danej chwili ochotę.

Techland popaje

Wrocławska firma Techland wyda POPSTAR ACADEMY, grę mającą stanowić odpowiedź na popularność telewizyjnego show zatytułowanego „Idol”. Program zostanie zlokalizowany i jako POPPUFE: DROGA NA SZCZYT trafi do sklepów wiosną tego roku.

Apokaliptyczna codzienność

Singiel „Bittersweet” z najnowszej płyty zespołu Apocalyptic został oficjalną piosenką gry

Maluch Racer 2

PC



Mój rodzinny Maluch kochałby zimę, którą mamy za oknem. Gdy padał śnieg, a temperatura powietrza spadała poniżej zera, w ostrych słowach odmawiał współpracy. Za nic w świecie nie chciał odpalić, kaszłał, przykał i pluł dymem, jakby go na torturę wieźli. Ojciec brał wówczas kij i gmerał w silniku, szarpiąc za niewielki skobelek przy stalowej linie. Dopieszczony wóz łaskawie odpalał i można było ruszyć w miasto...

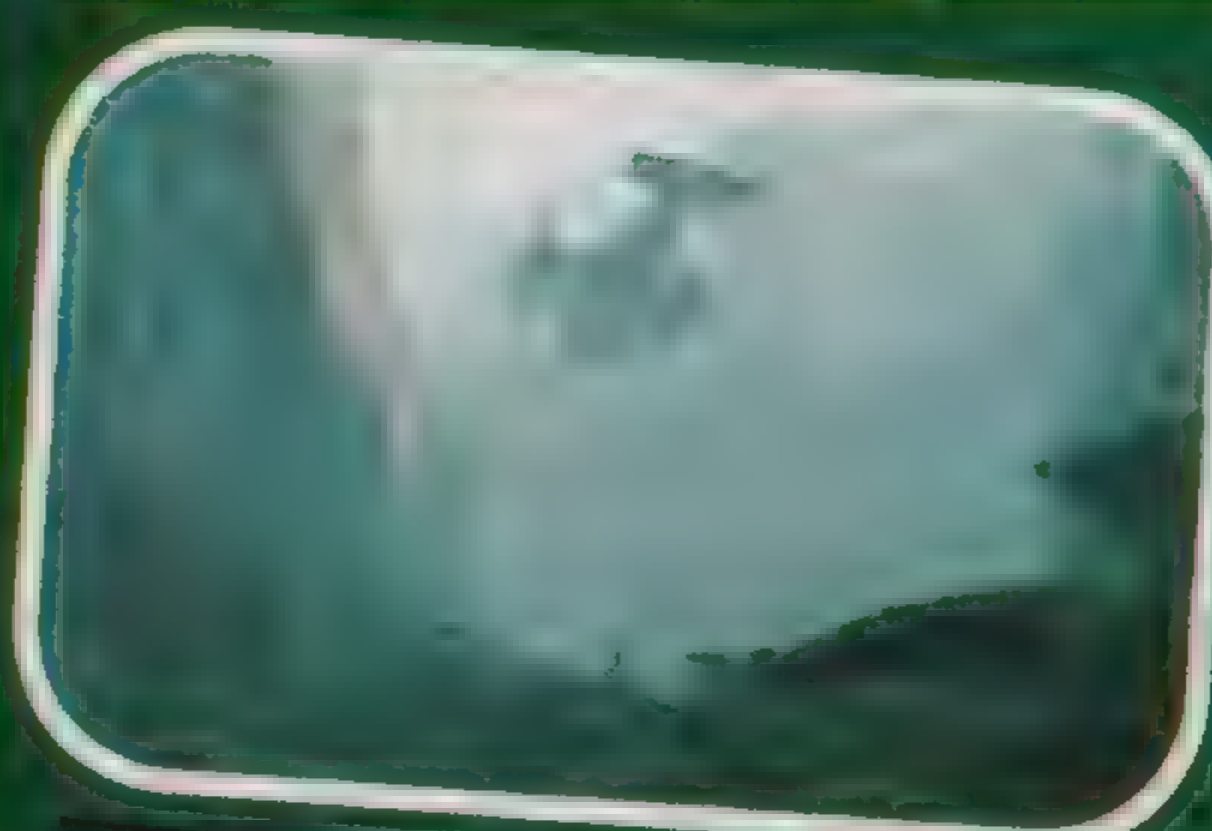
Dlatego też dziwię się, że tego problemu nie odzwierciedlono w MALUCH RACER 2. Wozy (siedem wersji, m.in. city, cabrio, pickup, maxi tuning i inne) od razu ruszają z kopyta i szaleją, jakby miały sil-



niczki w kuprach. Nowy, w pełni trójwymiarowy engine programu oraz poprawiony model jazdy mają uczynić z gry solidną produkcję. Autorzy obiecują też dziesięć tras, w tym miejskie tory nocne, inspirowane serią NFS: UNDERGROUND.

Chrome: Specforce

PC



Polska strzelanina FPP osadzona w przyszłości, w świecie znanym z gry CHROME. Zjednoczona w federację ludzkość zaczyna kolonizować kolejne układy planetarne, sprzedając koncesje na terraforming konkurując z sobą Korporacjom. Kolejne światy Pogranicza trafiają pod kontrolę potężnych konsorcjów. Ich nieudolne rządy sprawiają, że przestępczość kwitnie. Sytuację pogarszają



TOP-13 LISTA

1	Half-Life 2 PC	223		8	FIFA 2005 PC, PS2, Xbox	206	
2	Spellforce: The Order of Dawn PC	169		9	Rollercoaster Tycoon 3 PC	230	
3	Diablo 2 PC	008		10	Everquest 2 PC	235	
4	NFS: Underground 2 PC, PS2, Xbox, GCN	209		11	Warcraft III PC	010	
5	LotR: Battle for Middle-Earth PC	224		12	Rome: Total War PC	204	
6	The Sims 2 PC	199		13	Sid Meier's Pirates! PC, Xbox	233	
7	Morrowind PC, Xbox	034					

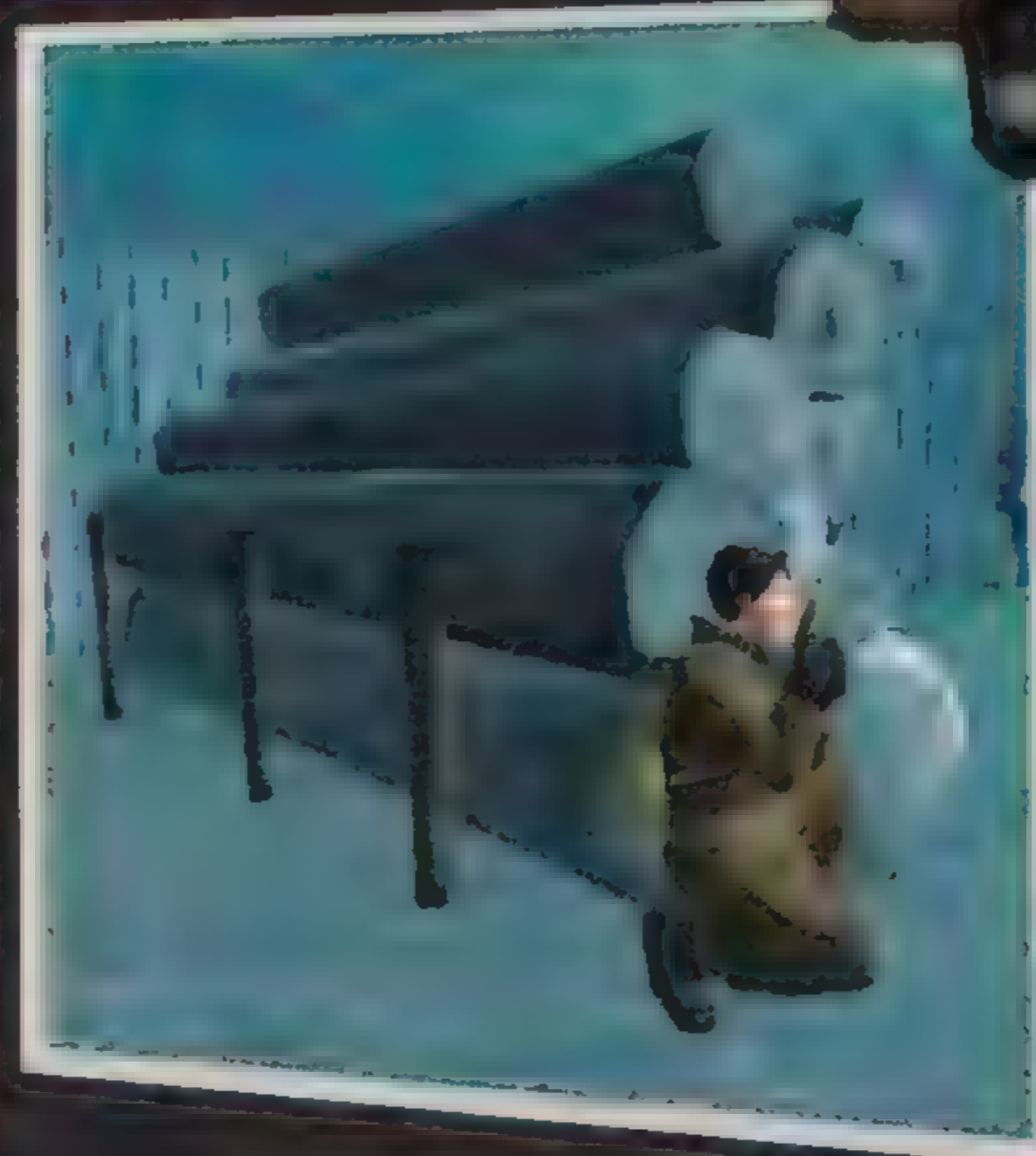
Everown

PC

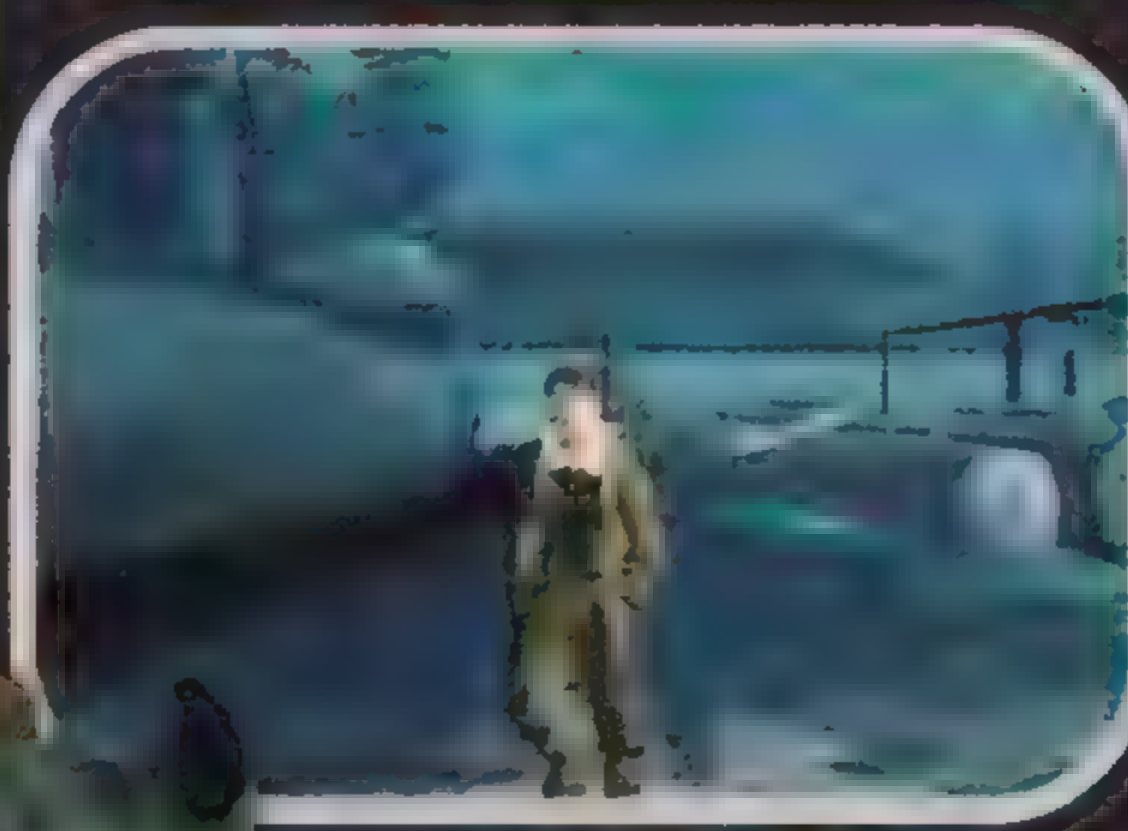
Sieciowa, taktyczna gra akcji, skierowana do tych miłośników pojedynków PvP (gracz kontra gracz), dla których istniejące światy i zamieszkujący je wojownicy nie stanowią większego wyzwania. W krainie EVEROWN wcielisz się w gladiatora o posturze młodego Schwarzeneggera. Następnie wyruszysz w bój, grzmocząc po plerach

innych graczy w przepięknych okolicznościach przyrody – gotyckich zamkach, gęstych lasach i malowniczych pałacach. Swą postać będziesz obserwował z góry. Nie stracisz też ani minuty na idiotyczne, monotonne podbijanie skilli (ulubione zajęcie Froggera w ULTIMA ONLINE to zamykanie i otwieranie skrzynek kluczem – przez kilka godzin dziennie i tylko po to, by zostać mistrzem lock-picka). Twoja postać owszem, będzie się rozwijać, ale tylko poprzez walkę. Duży wybór broni oraz możliwość tworzenia wielkich armii to największe zalety tej produkcji. Co ważne, robią ją Pepiki – a ci potrafią produkować dobre gry.

nasilające się ataki na wysokich przedstawicieli władz federacyjnych. Ich sprawcami są członkowie ugrupowań terrorystycznych, będący pod wpływem nieznanego stymulatora. Działająca w oparciu o syntetyczne enzymy substancja zwiększa wytrzymałość, wyzwala agresję i poprawia motorykę. Wyniki wstępnego śledztwa wskazują, że substancja może pochodzić z laboratoriów jednej z korporacji terraformacyjnych. Gracz wcieli się w agenta operacyjnego jednostki służb specjalnych przyszłości – SpecForce. Co robi? Wiadomo – główkuje za pomocą karabinu, starając się zapobiec szerzącej się anarchii.



Pilot Down: Behind Enemy Lines



Kolejna skradanka TPP osadzona w realiach II wojny światowej, z pilotem-nieudacznikiem w roli głównej. Bill Foster zimą 1944 roku zostaje zestrzelony nad terytorium Niemiec. Z wypadku wychodzi bez szwanku, jednak wokół niego aż roi się od hitlerowców. Szczerzą swe parszywe gęby, kryją tły w kołnierzach ciepłych mundurów, w dodatku najpierw strzelają, a dopiero później pytają o imię i nazwisko. Bill musi przedostać się na granicę szwajcarską, unikając po drodze większych burd. Oczywiście od czasu do czasu sięga po broń, jednak robi to niechętnie. Częściej ogłusza przeciwników, usypia ich bądź łamie im karki. Program zaskakuje lekką, komiksową grafiką oraz drobnymi elementami RPG (rozwój postaci, rozmowy). Oferuje też dziewięć rozległych poziomów oraz możliwość nabawienia się hipotermii. Sęk w tym, że podobną historię – o zestrzelonym pilocie, który porzucił spacerować na rzecz skradania się – gracze poznali już przy okazji PRISONER OF WAR. Jak znam życie, w PILOT DOWN nie zabraknie obozu jenieckiego...

Podstuchaliśmy...

SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW. Śpiewają w nim wokaliści zespołów HIM i The Rasmus, a w videoclipie pojawiają się wstawki z gry. Fajna promocja, tylko ciekaw jestem, co by pasowało do takiego MALUCH RACER??

Encyklopedia 2005

Najnowsza odsłona ENCYKLOPEDII GIER tworzona przez serwis gry-online.pl zajmuje cztery płyty CD. Zmieszcza na nich około 4000 notek o grach na pecety i konsole, a także 21000 ilustracji, prawie 300 poradników i ponad 7000 kodów. Całość kosztuje 19,90 zł i jest najpełniejszym komputerowym poradnikiem, jaki ukazał się na naszym rynku.

Half-Life Nakem

Niestaty o DUKE NUKEM FOREVER wciąż wiadomo jedynie tyle, że powstaje. Na szczęście tam Księża Kasacji postanowili wskrzesić starego DUKE NUKEM 3D. Program zostanie przeniesiony na silnik Source (znany z gry HALF-LIFE 2) i wydany jako darmowa modyfikacja. W Sieci dostępne są już pierwsze screeny z produkcji, którą autorzy z przyczyn prawnych zatytułowali LOS ANGELES, CALIFORNIA.



Click! na WOSP

Na aukcję Allegro trafił egzemplarz CLICK! z autografami redakcji. Cel szczytny – pomoc dzieciom – a i licytacja była bardzo gorąca. Wygrał ją niejaki Marczuk, wpłacając na owsiakowe konto blisko 100 zł.

PRZEBÓJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

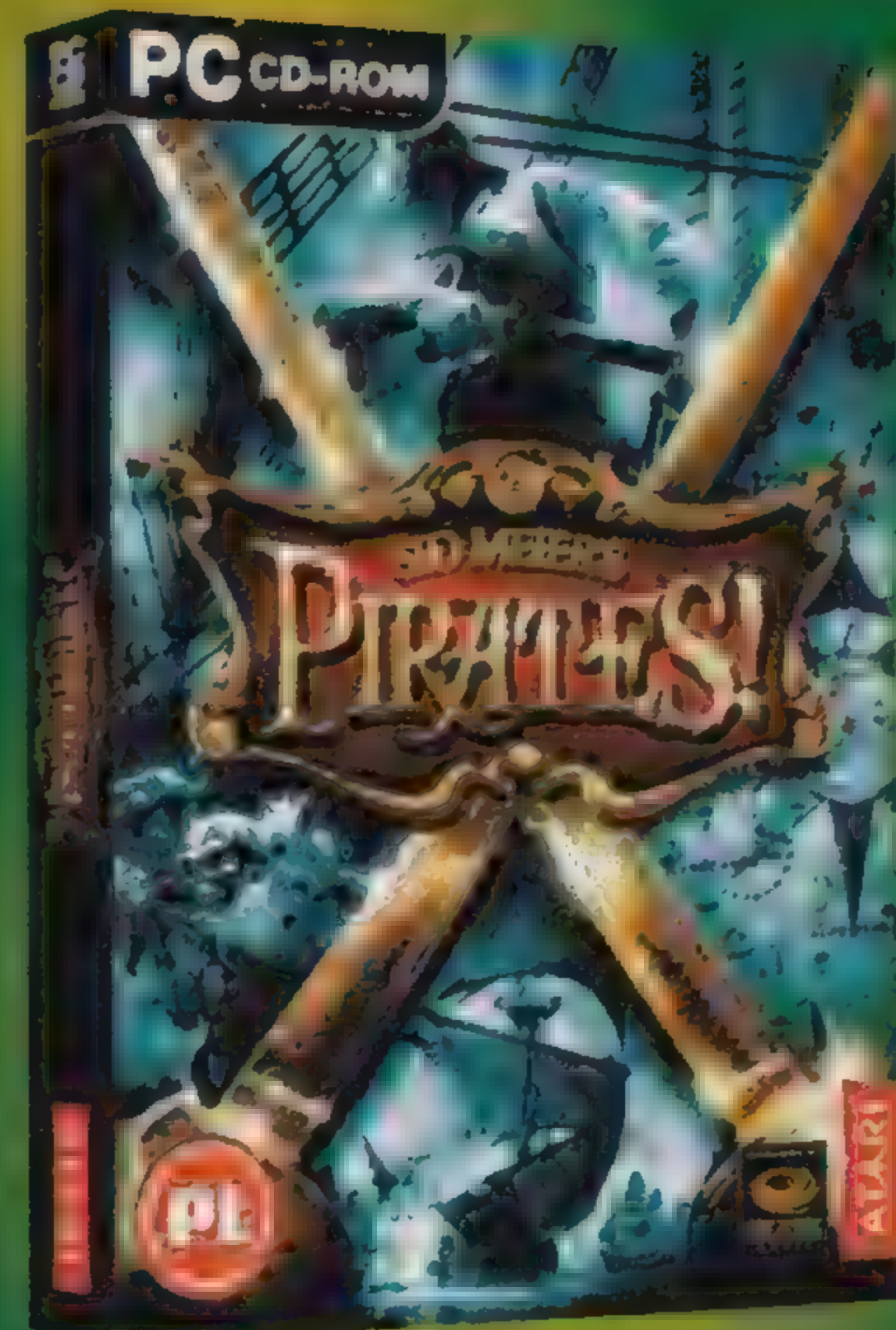
104	Baldur's Gate 2 – PC	236	Chronicles of Riddick – PC, PS2
239	Settlers V – PC	227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	228	Men of Valor – PC, Xbox
210	Call of Duty: United Offensive – PC, MAC	218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
240	The Punisher – PC, PS2, Xbox	219	Athens 2004 – PC, PS2
239	Painkiller: Battle Out of Hell – PC	237	Alexander – PC
241	Gotnik: Noc Kruka – PC	244	Law and Order – PC
205	Kohan 2 – PC	245	Evil Genius – PC
242	Hearts of Iron 2 – PC	220	Knights of Honor – PC
025	GTA Vice City – PC, PS2, Xbox	212	MOH: Pacific Assault – PC
207	Warhammer 40.000: DoW – PC	221	Mortyr 2 – PC
216	Armie Exigo – PC	231	Counter Strike Source – PC
243	Scrapland – PC, Xbox	238	Pro Evolution Soccer 4 – PC, PS2, Xbox
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	246	Bleedout – PC, PS2, Xbox, GCN
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2	247	Rybki z ferajny – PC, GBA

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Pirates ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Odchudzeni, ubrani w nowe szaty i łatwiejsi do ogarnięcia – czy nowi OSADNICY mają szansę na miłość graczy?

THE SETTLERS

DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Cykl gier o osadnikach w wykonaniu niemieckiej firmy Blue Byte powoli wkracza w dorosłość. Od wydania pierwszej części minęło już prawie dziesięć lat. Trzy lata temu, po mocno wtórnej odsłonie czar-

nej, twórcy programu zmuszeni zostali osiąść i spokojnie przemyśleć kierunek rozwoju jednej z najpopularniejszych w Europie serii gier na PC (co dziwne, w Ameryce OSADNICY nigdy nie zdobyli należnego im uznania – przy-

puszczalnie dlatego, że to tytuł tylko dla tych, których nie odstrasza mikroekonomiczne detale).

Autorzy ostatecznie zdecydowali się nie tylko na ulepszenie grafiki. Przede wszystkim mieli zupełnie inną wizję podstaw rozgrywki. I tu się pewnie zagorzałym fanom THE SETTLERS mocno narażę, ale moim zdaniem pójdzie w kierunku czegoś pomiędzy WARCRAFT 3 a AGE OF MYTHOLOGY wyszło temu tytułowi zdecydowanie na dobre. Wreszcie jest to produkt, przy którym z jednej strony nie następuje szybkie odmłodzenie, a z drugiej gracz nie zostaje przygnieciony koniecznością wykonywania tysięcy drobnych czynności, które szybko zniechęcały od poprzednich części osadniczej sagi.

ZŁO I DOBRO, JAK ZAWSZE

Zanim omówię najważniejsze zmiany, jakie wprowadzono do THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, najpierw słów kilka o samej fabule. Otóż gracz wciela się tutaj w płowłosego młodzieńca o niezbyt heroicznym imieniu Dario. Pacholę to wychowało się wśród gminu i nigdy chyba nie przeczuwało, że płynie w nim arystokratyczna krew. A konkretnie: królewska. I kiedy stary, dobry król udał się na wieczny spoczynek, a światu zagraża zły Kerberos (ciekawe, czy skojarzenia z Cerberem są na miejscu?), matka chłopca wyjawia mu całą

Co na ekranie?

Mając główne zadanie, możesz przesuwać jednostki i budować nowe budynki.

Kiedy masz już swoje wioski, możesz odprawić wojnę i zabić ich wroga.

Konflikt może być rozstrzygnięty przez wojnę lub przez dyplomację.

Kiedy już masz swoje wioski, możesz odprawić wojnę i zabić ich wroga.

Uważaj na swoje zasoby.



Kiedy masz już swoje wioski, możesz odprawić wojnę i zabić ich wroga.

Konflikt może być rozstrzygnięty przez wojnę lub przez dyplomację.

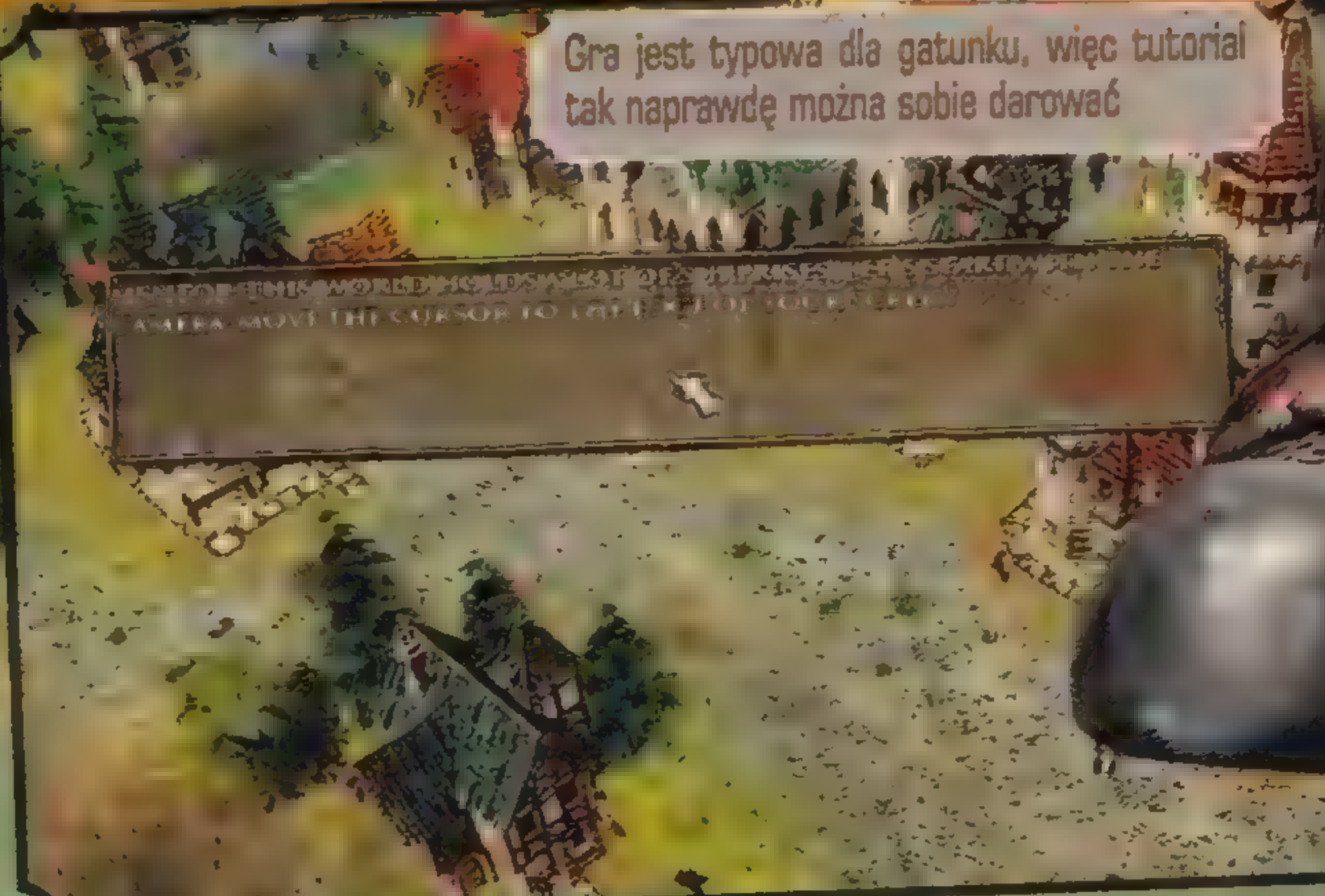
Konflikt może być rozstrzygnięty przez wojnę lub przez dyplomację.

Uważaj na swoje zasoby.

Kiedy masz już swoje wioski, możesz odprawić wojnę i zabić ich wroga.

Konflikt może być rozstrzygnięty przez wojnę lub przez dyplomację.

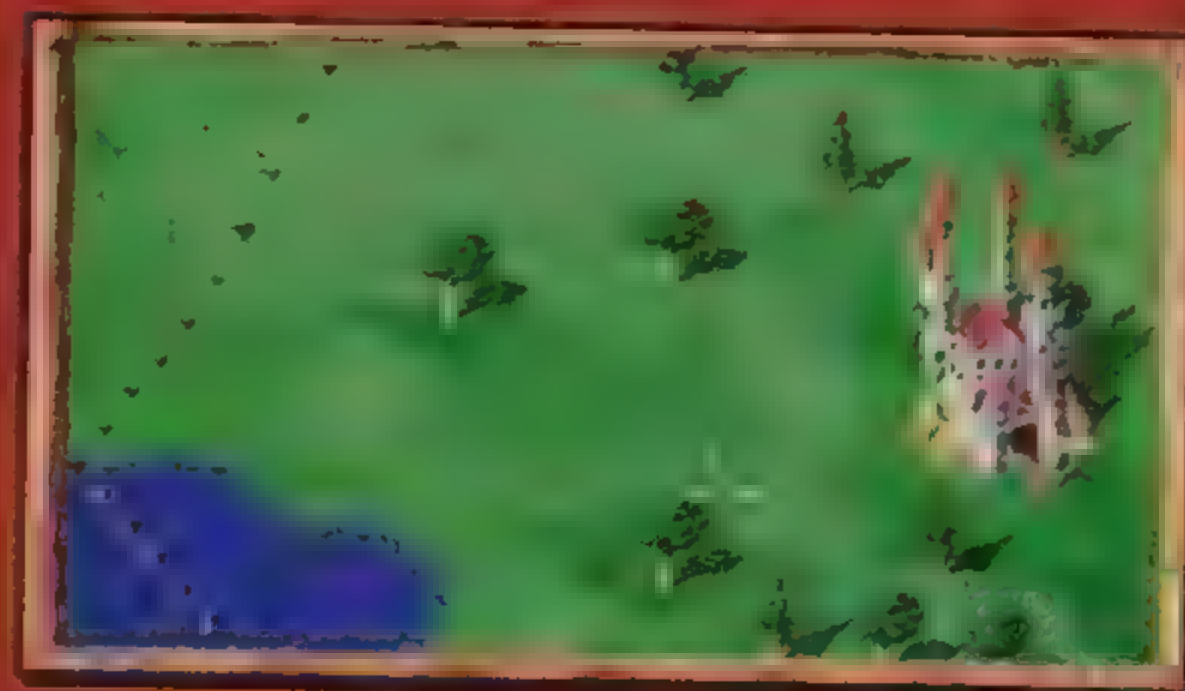
Gra jest typowa dla gatunku, więc tutorial tak naprawdę można sobie darować



Historia THE SETTLERS

THE SETTLERS 1994 rok

Wielki początek sagi. W USA gra wystąpiła pod tytułem: SERF CITY: LIFE IS FEUDAL. Jeśli masz ochotę na sentymentalny powrót do DOS'u, ściągnij sobie demo tej gry. Znajdziesz je pod adresem: <http://www.dosgamesarchive.com/download/game/75>. Plik „wazy” aż... 651 kb!



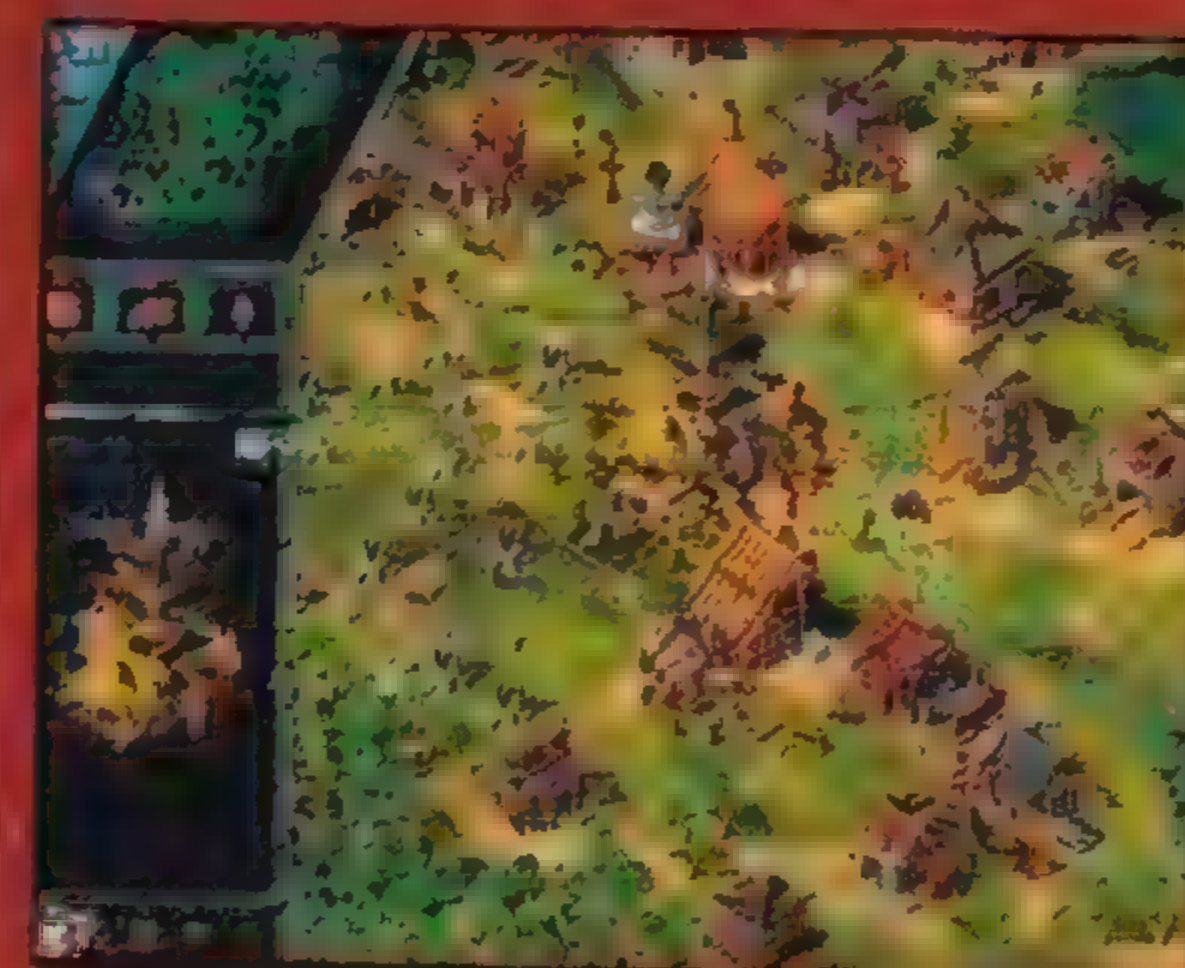
THE SETTLERS 2 – 1996 rok

Na tym etapie rozpocząłem swoją przygodę z OSADNIKAMI, jeszcze za czasów Amigi. Nad grafiką się wtedy wręcz rozpływałem w zachwytach. Teraz sam w to nie mogę uwierzyć. Technologicznie to całe lata świetlne do tyłu, a tak naprawdę nie minęła nawet jedna dekada!



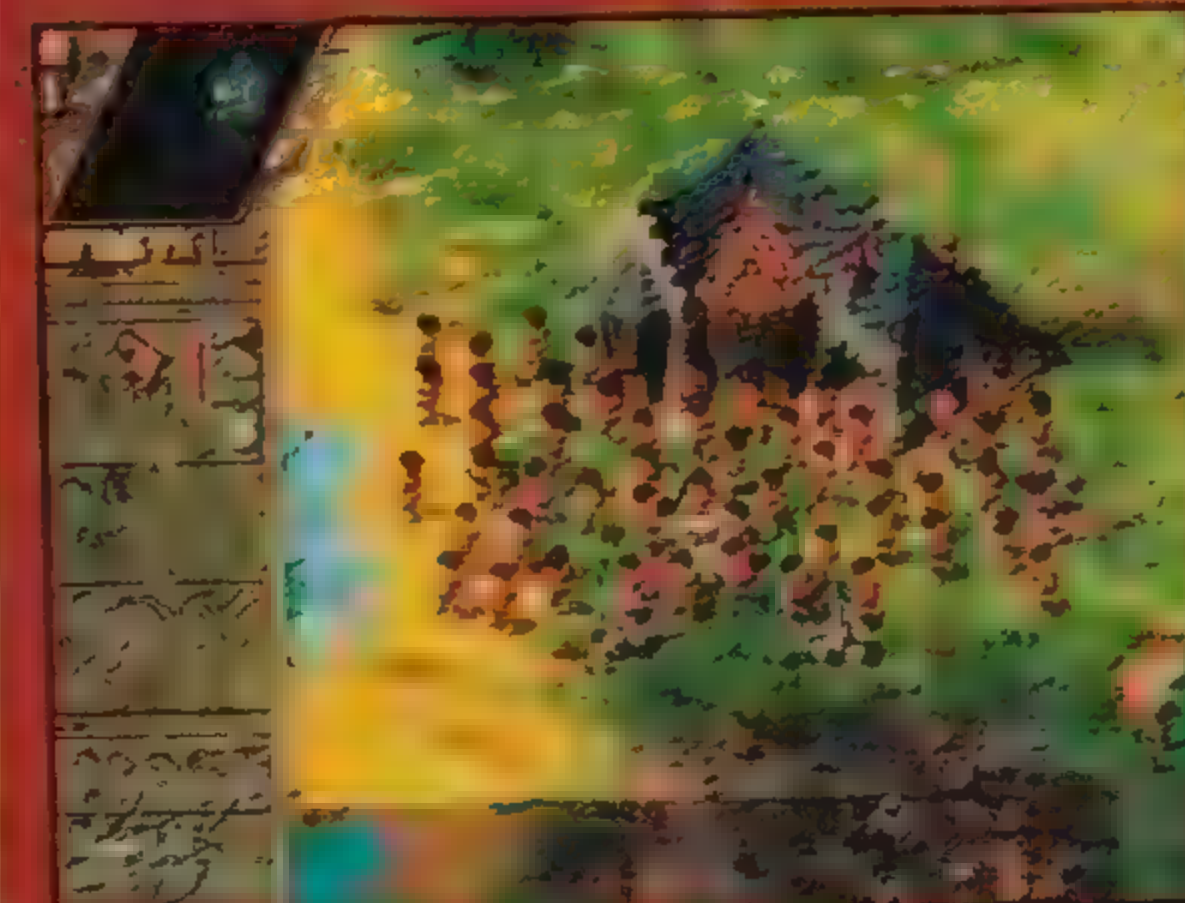
THE SETTLERS 3 + THE QUEST OF THE AMAZONS – 1999 rok

Dużo, bardzo dużo opcji i mikrozarządzania. Jednak senia pomalu zaczęła wykazywać objawy stagnacji...



THE SETTLERS 4 – 2001 rok

Dostałem tę grę swego czasu do recenzji i po randce z nią myślałem, że już nigdy się z SETTLERSAMI nie przeproszę. Dobra propozycja dla zatwardziałych fanów, dla ludzi ze zdrowym podejściem – już raczej nie do strawienia. Gra na tamtym etapie, aż prosiła się o zmiany.



osady i ratowanie jej przed niszczącymi najeżdżającymi Dark Hordes. Inne questy obejmują wyzwolenie oblężonych wiosek i miast, przebiecie się przez linie wroga celem odzyskania dostępu do niezbędnych źródeł zasobów, odbudowanie szlaków handlowych, uwalnianie przyjaciół z niewoli czy walkę z plagami. Oczywiście z każdą misją zadania stawiane przed Dario i jego współpracownikami są coraz trudniejsze.

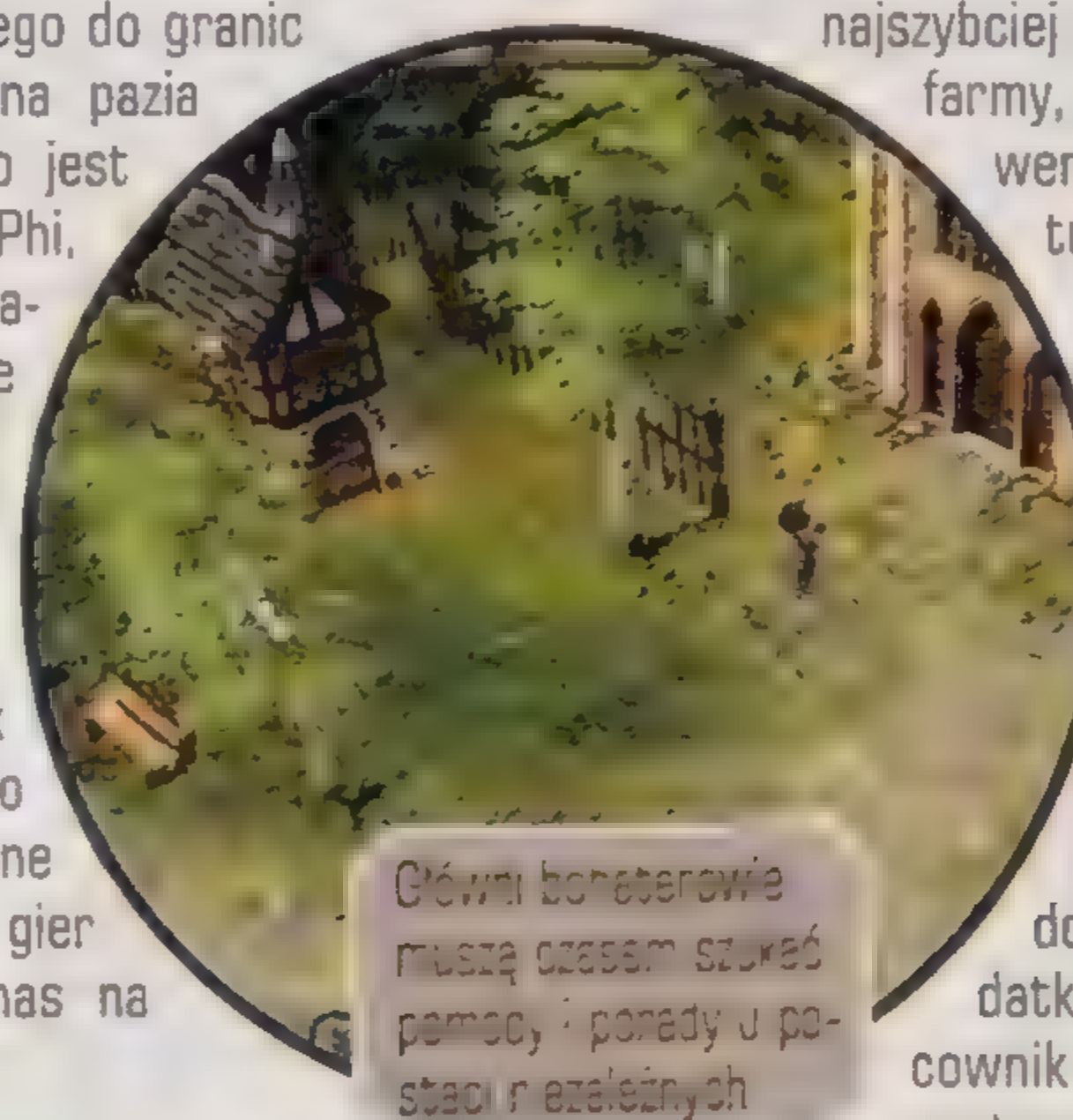
SPRAWNIEJ I LATWIEJ

Drugi element, który powoduje, że DZIEDZICTWO KRÓLÓW mocno różni się od swoich poprzedników z serii THE SETTLERS, to podejście do zarządzania osadami. Przede wszystkim, zmniejszyła się liczba osadników (znacznie odchudzonych w porównaniu z dwuwiecznymi kuleczkami, z którymi mieliśmy do czynienia choćby w części czwartej). Ponadto ich praca wydaje się o niebo lepiej zorganizowana i nie wymaga tak wiele uwagi ze strony zarządcy. Najważniejsi nadal są chłopcy (SERFS), służący tu za robotników-budowlańców i wydobywczych. Przy ich pomocy jak najszybciej należy zbudować chaty, farmy, postawić kopalnie i uniwersytet. Gdy już te struktury powstaną, w twojej osadzie pojawią się robotnicy wykwalifikowani (na przykład górnicy) oraz uczeni. Ich zatrudnienie zapewnia nie tylko wzrost wydobycia (w przypadku górników), ale przede wszystkim dodatkowe wpływy z podatków. Powód: każdy pracownik płaci podatki. A gdy postawisz uniwersytet i rozwiniesz

w nim odpowiednią technologię, sam będziesz mógł ustalać ich wysokość. Niestety, wielkości podatków nie można sobie ustawić wedle uznania. Wysoki poziom na krótką metę da ci spore przychody, które będziesz mógł wydać na rekrutowanie nowych żołnierzy. W chwili kryzysu warto się na to zdecydować. Jednak dłuższe uciskanie fiskalne swoich poddanych spowoduje, że albo w ogóle przestaną pracować, albo znacznie spadnie ich wydajność.

Drugi element, który obok podatków ma wpływ na poziom zadowolenia osadników, to posiadanie łóżka w jednym z domków i dostępu do jedzenia. Pamiętaj, by farmy i chatki stawiać nie tylko w odpowiednich liczbach, ale też w właściwym miejscu. Górnikowi nie będzie się chciało codziennie pomykać przez wioskę, by złożyć na poduszce swą steraną

osadę. Pamiętaj, by farmy i chatki stawiać nie tylko w odpowiednich liczbach, ale też w właściwym miejscu. Górnikowi nie będzie się chciało codziennie pomykać przez wioskę, by złożyć na poduszce swą steraną



Główni bohaterowie muszą czasem szukać pomocy i porady u postaci niezależnych

prawdę. Chcąc czy nie chcąc, będziesz musiał znów ratować świat.

Ja osobiście na walkę Dobra ze Złem mam po tylu latach grania alergię z wysypką. Szczególnie, że znów musimy opowiedzieć się po stronie śliczniutkiego do granic mdłości, czesanego na pazia lalusia, który niby to jest wielkim bohaterem. Phi, a czemu nie można stanąć po drugiej stronie barykady i w skórze Kerberosa pokazać ludziom, że Dobro zwycięża tylko w bajkach dla pańienek z dobrych domów? No cóż, tak to już widoczne musi być, że autorzy gier na siłę wychowują nas na dobrych ludzi.

WIĘCEJ HEROSÓW

Na szczęście niezbyt przekonujący następca tronu nie jest jedynym bohaterem tej zabawy. Podczas rozgrywki w trybie Singleplayer, zanim dojdzie do ostatecznego starcia z „wielkim złym”, Dario napotka innych herosów. W tym momencie widać, że twórcy wyraźnie inspirowali się AGE OF MYTHOLOGY. Podobnie jak tam, także i tu bohaterowie dostali do swojej dyspozycji specjalne zdolności. Np. Pielgrzym może podkładać bomby i konstruować armaty, Salima ma umiejętność zaskakiwania pułapek, a Varg przywołuje stada wilków. Rzecz jasna, dodatkowo herosi z reguły doskonale spisują się w bezpośredniej walce. Mimo to nie radziłbym rzucać ich na pierwszą linię frontu – strata bohatera mocno osłabia siły Dobra. Śmierć Daria wręcz wyklucza możliwość ukończenia misji (o czym boleśnie przekonałem się już podczas pierwszego zadania).

Główna kampania składa się z piętnastu misji, poprzedzonych dość szczegółowym tutorialiem. Najczęściej powtarzające się zadania to utrzymanie jakieg



Poszczególnym z dymem wroga, osady zawsze sprawa wielką przyjemność



Niszcz, pal i burz – to motyw przewodni ataku na nieprzyjacielskie tereny

Zoom pozwala bliżej się przyjrzeć swoim jednostkom

tepetynę. Staraj się, by lokum i papu było w bezpośredniej bliskości jego miejsca pracy.

Po zbudowaniu najważniejszego budynku spośród prawie 70 dostępnych, czyli uniwersytetu, masz szansę na dalszą rozbudowę i ekspansję. Naukowcy w każdej chwili mogą pracować nad nowymi technologiami, a to pozwala na budowanie kolejnych obiektów przetwórstwa surowców naturalnych. To z kolei nie tylko zwiększa liczbę dóbr, jakie masz do dyspozycji, ale i daje dodatkowe wpływy z podatków (ktoś w takim tartaku musi przecież pracować). Jednak w pewnym momencie limit populacji się wyczerpie, więc o ile nie masz możliwości upgrade'u centrum miasta, będziesz musiał zająć się ekspansją terytorialną.

PAPIER KONTRA NOŻYCKI

Jak się można domyślić, ani wykonanie głównych zadań, ani zajmowanie nowych terytoriów nie ma prawa się powieść, jeśli nie będziesz posiadał odpowiednio silnych jednostek bojowych. I tu mamy do czynienia z ko-

lejną innowacją w wykonaniu programistów z Blue Byte. Po pierwsze, zmienił się sam system rekrutacji. W SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW można najmować całe drużyny wojaków pod dowództwem kapitana. To, czy drużyna stawi się w komplecie, zależy od zasobności twojego portfela oraz od limitu populacji. Warto kompletować pełne pięcioosobowe ekipy, bowiem jeśli uda ci się je w danej misji sprawdzić w boju, zdobywają doświadczenie. Co ciekawe, jeśli jeden z członków drużyny polegnie na polu chwały, możesz pozostałych cofnąć do koszar, gdzie uzupełnisz braki. W HoK możesz nająć cztery typy wojsk: włóczników, łuczników, rycerzy używających mieczy oraz kawalerię. Wszystkie te formacje wchodzić ze sobą w interakcje na zasadzie „papier/nożyczki/kamień”.

Musisz zatem wysłać do boju odpowiednie jednostki.

Sama walka nie jest jednak zbyt wymagająca. W zgiełku bitewnym nie ma czasu i miejsca, by wydawać skuteczne rozkazy (no może poza sterowaniem głównym bohaterem, który właśnie wtedy najczęściej korzysta ze swoich specjalnych zdolności). Powodzenie w misjach

uzależnione jest głównie od szybkiego produkowania jednostek, upgrade'owania ich oraz utrzymywania przy życiu w kilku kolejnych starciach. Dobrym pomysłem jest więc wysłanie do boju kilku formacji równocześnie. Mając przewagę liczbową, w miarę sprawnie rozprawia się z wrogiem i zyskują cenne doświadczenie.

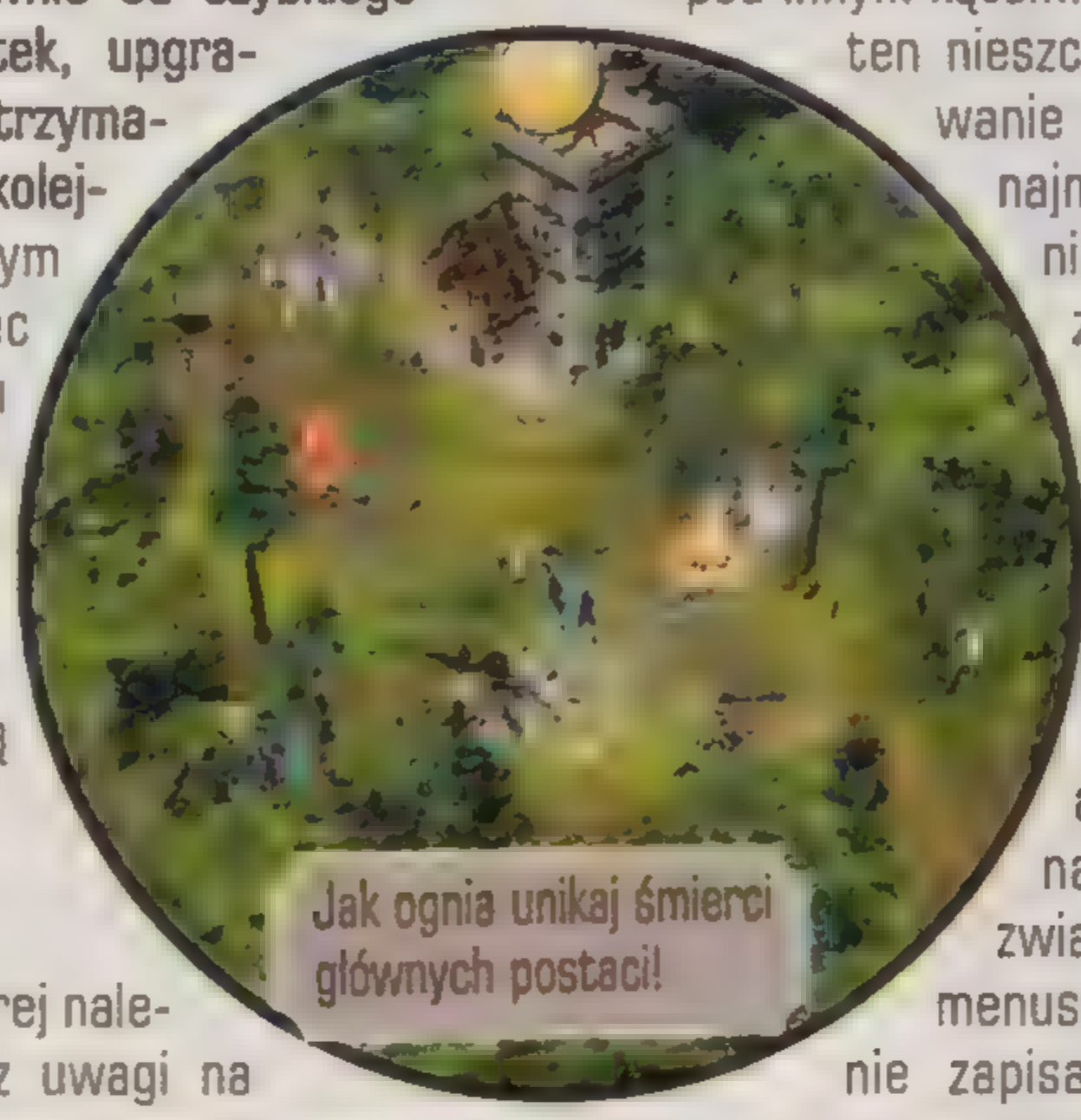
NOWE SZATY

Kolejna nowość (której należało się spodziewać z uwagi na zgrzebność dwuwymiarowej grafiki czwartej części THE SETTLERS) to silnik graficzny, przenoszący OSADNIKÓW do środowiska trójwymiarowego. Rzeczywiście, świat DZIEDZICTWA KRÓLÓW w niczym nie odstaje prezentacją wizualną od najlepszych dzieł z gatunku RTS. Ukształtowanie terenu, wygląd budynków i postaci, opcja bardzo dużego zoomu – te elementy na pewno przypadną do gustu estetom. W terenie biega leśna zwierzyna, zmieniają się pory roku oraz warunki pogodowe. Nie jest to co prawda jakaś supernowość w gatunku RTS, ale tutaj przynajmniej te zmiany środowiskowe mają jakieś

praktyczne znaczenie. Gdy nauczysz się alchemii i swoim wrogom zafundujesz śnieżyce, masz pewność, że spadnie skuteczność ich łuczników. Z kolei nastanie zimy oznacza zamrożenie wody, co pozwala twoim wojom zbadać obszary wcześniej niedostępne. Warto wspomnieć, że cut-scenki, których jest w tej grze sporo, w większości przypadków nie są prerenderowane (jedynym wyjątkiem jest intro). Zależą od poczyną gracza – np. od liczby żołnierzy, jaka mu towarzyszy.

Jeśli chodzi o wady oprawy wizualnej, muszę się przychylić do rotacji kamery. Gdy puścisz przycisk obracania, obraz wraca do swojego pierwotnego położenia. Jest to rozwiązanie durne. Np. podczas potyczki chciałoby się na stałe patrzeć na pole bitwy pod innym kątem. Tymczasem trzymając ten nieszczęsny przycisk, wydawanie innych poleceń jest co najmniej utrudnione, jeśli nie niemożliwe. Z kolei zoom, jak to często ma miejsce w strategiach, dobry jest do podziwiania struktur i ludzi w chwili spokoju. Przy dynamicznej potyczce jest absolutnie niefunkcjonalny. Ostatnia rzecz związana z grafiką, czyli minusy, można zdecydowanie zapisać temu tytułowi na plus. Są one zarówno estetyczne, jak i funkcjonalnie porozmieszczane.

O ile grafika w OSADNIKACH jest niemal bez zarzutu, do oprawy dźwiękowej mam spore zastrzeżenia. Zresztą, są to zastrzeże-



Jak ognia unikaj śmierci głównych postaci!



Jak widać, po najeździe Mrocznych Hord miejscami jest co odbudowywać

Pierwsze dwie minuty misji w SETTLERS V



Światło w tym momencie ma znaczenie. Jeśli budujemy płoty, widać, że światło się rozprzestrzenia.



Pierwszy strzał. Wtedy bohaterowie zaczynają budować. Jeśli nie ma ich, to nie ma i strzały. Jeśli nie ma strzałów, to nie ma i strzały.



Złoty, który jest złoty. A to jest złoty. Złoty, który jest złoty. A to jest złoty. Złoty, który jest złoty. A to jest złoty.



Ale nie ma strzałów. A to jest złoty. Złoty, który jest złoty. A to jest złoty. Złoty, który jest złoty. A to jest złoty.



Książęta Dżojus i Kompuś w jednym grali domku



...Dżojus lubił wyścigi...



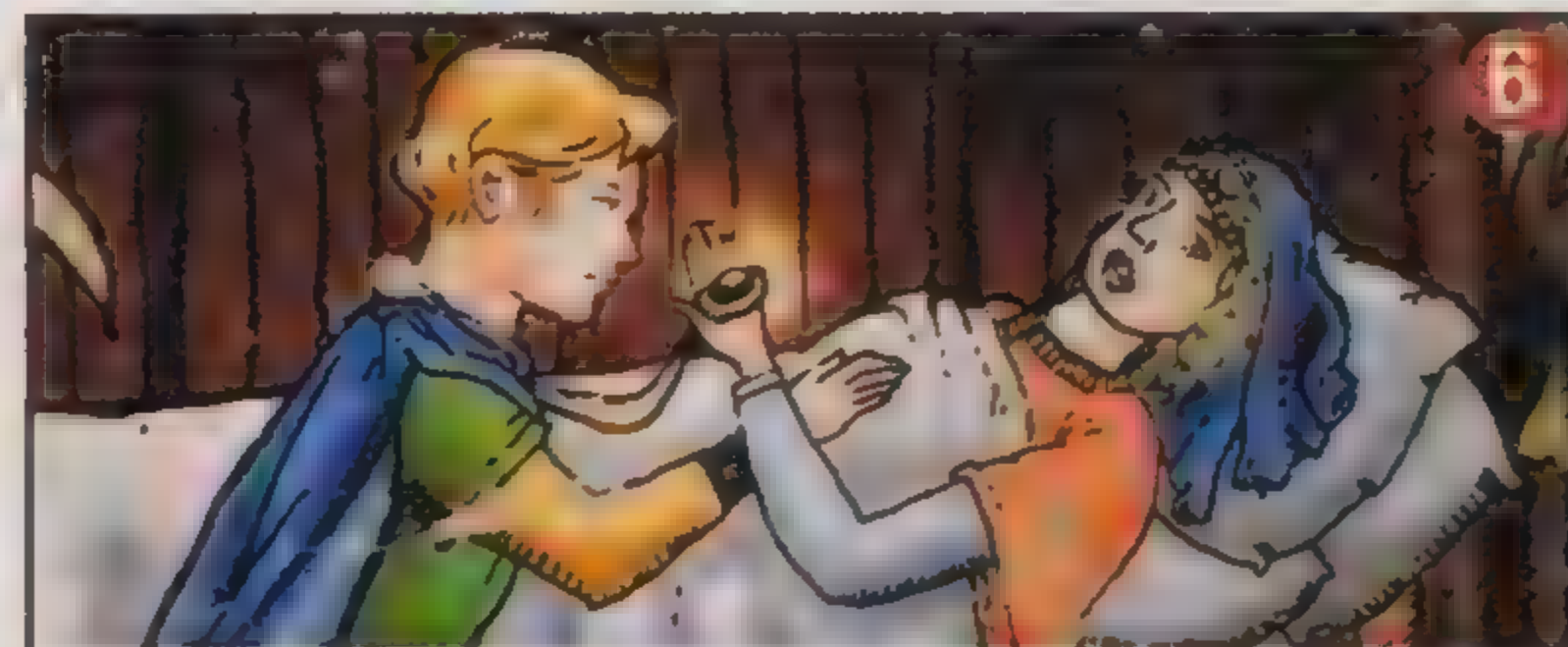
...A Kompuś strategię



Pewnego dnia przyszedł niedobry pan z sąsiedniej krainy Microsoft i machając orężem praw autorskich, zażądał papierów na „windę”...



...więc król Crack, chcąc uniknąć wojny, wezwał swych poddanych, by ktoś dobrowolnie oddał książętom licencję. Tak też się stało



„Synku” – rzekła królowa Czita – „tu są wszystkie kody oraz numery licencji. Zbierałam je dla was całe życie”. Swymi TIPS’owanymi palcami wskazała synkowi starusieńkiego, wysłużonego PenDrive’a, po czym wyzionęła ducha... Odtąd książę oraz jego brat grali długo i szczęśliwie. Tymczasem król Crack dalej łupił monopol sąsiada. A że potem nadeszły mroczne wieki, to wszak nie Cracka wina, prawda?

nia typowe dla strategii czasu rzeczywistego. Chodzi głównie o dużą powtarzalność komentarzy wygłaszanych przez bohaterów oraz narratora. O ile na początku zdania wymawiane bardzo ładną angielszczyzną (w wydaniu brytyjskim) są całkiem mile dla ucha, o tyle hasło „twój bohater jest atakowany, broń się”, wymówione po raz czterdziesty, przypomina o szczękach. Szczególnie zwłaszcza, gdy to ja jestem stroną atakującą i dobrze wiem, co się dzieje. Odrobinę lepiej, a miejscami nawet bardzo dobrze wypadła muzyka, której nie czułem się w obowiązku wyłączyć. Dźwięki są takie ludyczno-celtycko-nastrojowe i całkiem nieźle wprowadzają w klimat zabawy.

MULTI

Nie może także zabraknąć kilku słów o trybie Multiplayer, który obok opcji „skirmish” przeciw komputerowi (osiem map), jest trzecim możliwym trybem zabawy. Gra wieloosobowa obsługiwać będzie do sześciu zawodników, pojedynkujących się przez LAN lub Internet. Znajdują się tutaj trzy opcje. Pierwsza to „podbój” – czyli innymi słowami

„last man standing”. Ten, kto wykończy pozostałych na mapie, niszcząc im kwaterę główną, wygrywa. Druga opcja to wyścig technologiczny, w którym zdobywa się punkty za każdą nową technologię. Najszybszy zespół wygrywa. Ostatnia kategoria to gra na punkty. Tylko w niej nie można włączyć „czasu pokoju”, czyli ustalić okres, kiedy nie wolno atakować przeciwnika. Ubisoft zapowiada, że jeśli chodzi o wprowadzanie rankingu graczy, na stronie internetowej dedykowanej bataliom sieciowym będzie można znaleźć system drabinkowy. Obecnie mamy łącznie do dyspozycji jedenaście map sieciowych.

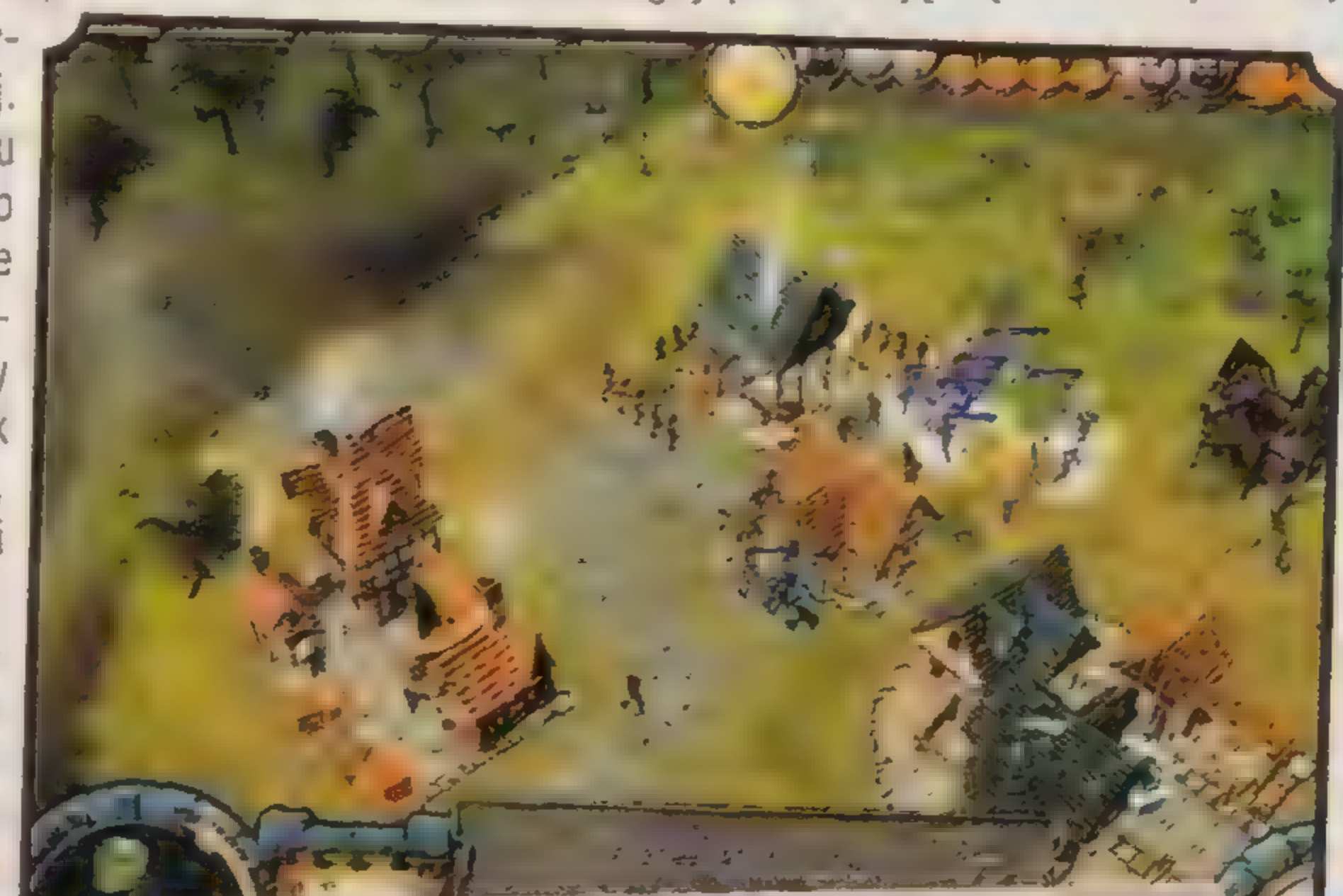
THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW jest grą, która może u graczy wywołać mieszane uczucia. Najtrudniej będzie ją zaakceptować nieugiętym fanom poprzednich części serii. Główny zarzut, jaki mogą tej grze stawiać, to spłytenie warstwy ekonomicznej. Nie zarządza się tu już tak szczegółowo swoją osadą, nie trzeba się przekopywać przez tony poleceń. Jednak mimo uproszczeń, tytuł ten nie traci nic ze swej istoty: nadal trzeba podejmować decyzje konstrukcyjne w odpowiedniej kolejności, nadal

Ani deszcze, ani śniegi nie przeszkodzą chłopom w budowie

Po bitwie możesz przeanalizować szczegółowe statystyki

należy pilnować, czy zaspokojone są potrzeby twoich podwładnych (każdego z nich można podejrzeć, sprawdzając, co myśli). Nadal większy nacisk położony jest na budowanie, a nie na wojaczkę. Jednocześnie z drugiej strony nie ma tu już miejsca na takie przestoje jak w poprzednich częściach. Zegar w prawym górnym rogu pokazuje, za ile minut uderzy wróg. Nie można sobie spokojnie usiąść – budując, wydobywając i rekrutując. Tempo jest szybsze (i dobrze!), jest też więcej opcji militarnych. To powinno spowodować, że do gry przekonają się ci, którzy do tej

pory omijali ją szerokim łukiem. A myślę, że starzy fani serii, nawet jeśli trochę pokręca nosem, to jednak również zdecydują się poświęcić jej kilka chwil. Moim zdaniem warto!



W kupie raźniej – im więcej wojsk, tym większa szansa na łatwe zwycięstwo. Umiejętności taktyczne schodzą na drugi plan

Strategiczna Czasu Rzeczywistego

The Settlers: Dziedzictwo Królów

5+

PC Wersja PL Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz, 256 MB RAM,
1,15 GB wolnego miejsca na HDD

Soft / CD Projekt
www.thesettlers.com

Klasika w nowej oprawie, bardziej przystępna, trochę więcej wojowania. Zbyt uproszczona, powtarzane komentarze bohaterów.

grafika 5+
dźwięk 4
fajda 5+
Klasika gatunku w nowej oprawie, o wiele bardziej przystępna. Warto spróbować tego odświeżonego, nie-mieckiego dania

3 w 1 – kontynuacja EUROPY UNIVERSALIS
to lekcja historii skuteczniejsza niż walka
z łupieżem przy pomocy Head & Shoulders

Dwa Trony

Wojna Róż

VICTORIA

Korona Północy



Matrیمon to też sposób na ekspansję terytorialną

provincji (dotyczy to także DWÓCH TRONÓW) można w ciągu jednego miesiąca wykonać tylko dwa ruchy strategiczno-ekonomiczne (upgrade budynku, stworzenie jednostki), początkowo możesz odnieść wrażenie słamażności akcji. Owo odczucie potęgowane jest przez fakt, że sąsiadujące z tobą prowincje w ogóle nie kwapią się do ataku. Spokojnie zaplanujesz ekspansję, a nawet jak ktoś będzie chciał wypowiedzieć ci wojnę, uproszczony system dyplomacji pozwala uniknąć niechcianej konfrontacji. Nawet najbardziej zjadły wróg po kilkakrotnej prośbie o pokój albo kilku cennych darach złożonych u jego stóp jakoś dziwnie mięknie. Swoją drogą, walka nie jest zbyt atrakcyjna – ani nie wymaga przesadnego myślenia, ani nie zachwy-

ca graficznie (ech, ten ROME się znów przypomniał...).

Rozbudowa prowincji polega na stawianiu rynków, farm, koszar, murów obronnych, kościołów. Zadaniem gracza, poza ekspansją terytorialną, jest utrzymanie na wysokim poziomie zadowolenia mieszczuchów, rycerzy, kleryków i chłopów. Czasem poza twoimi własnymi działaniami pojawiają się też zdarzenia losowe oraz historyczne, które mają wpływ na dalszy przebieg gry. Wszystko razem przedstawione jest na dwuwymiarowej planszy, która, choć barwna i posiadająca animacje, w obecnych czasach nieco trąci myszką.

DWA TRONY, wyprodukowana nieco później, opiera się na takich samych prostych zasadach jak tytuł opisany powyżej. Sam temat jest za to bardziej atrakcyjny – mamy tu do czynienia z Wojną Stuletnią, toczoną w latach 1337 a 1451 między Francją i Anglią oraz z angielskim konfliktem domowym – tzw. Wojną Dwóch Róż. I KORONA, i TRONY to naprawdę przystępne tytuły, nawet jeśli czasem zbyt uproszczone. Powinny stanowić lekkostrawną rozrywkę dla fanów EU i strategii w ogóle.

VICTORIA

Tej części, przedstawiającej historię epoki wiktoriańskiej, można by poświęcić całą, odrębną recenzję. Jest to jednocześnie gra o wielkim potencjale, jak i nielichy wrzód na... plecach. Od razu zaznaczam – po zakupie gry od razu szukaj patcha z numerem 1.03, jeśli nie chcesz umrzeć z frustracji albo wiecznie restartować kompa. Dość powiedzieć, że plik tekstowy omawiający zmiany „łatki” ma rozmiary przeogromne.

Podczas czterech kampanii (1836-1920) możesz stanąć na czele wielkich frakcji, takich jak Francja czy Anglia, albo poświęcić swą uwagę historycznie mniej znaczącym krajom, na przykład takiej Argentynie. Liczba opcji ekonomicznych i politycznych jest tak gigantyczna, że mógłbym je wymieniać przez bitą godzinę. Dość po-

Oprawa graficzna VICTORIA rawo lacyjnie na pewno nie jest



wiedzieć, że samych wynalazków jest grubo ponad setka, a zadowolenie twoich poddanych zależy nie tylko od ich profesji, ale także religii, poglądów politycznych, podejścia do kwestii wolnego handlu, pluralizmu, służby wojskowej i mnóstwa innych rzeczy. Przykłady takiej obfitości można by mnożyć, ale to wszystko razem podane jest w bardzo nieprzystępnej formie – interfejsowej i graficznej. Nudne kolory, praktycznie zero animacji, nakładające się na siebie zakładki powodują ból głowy. W dodatku o wszystko musisz martwić się sam i to w czasie rzeczywistym. Sumując – tylko dla hardcore'owych miłośników skrupulatnego zarządzania. Jeśli jednak ktoś takim miłośnikiem jest, seria EU z pewnością należy do elity gatunku.

Czasami jest tak, że wystawienie oceny testowanemu tytułowi przysparza recenzentowi świeżej kępki siwiutkich włosów na głowie. Szczególnie, gdy zamiast jednej gry trzeba równocześnie obskoczyć trzy. W przypadku pakietu o umownym tytule VICTORIA należało zatem spojrzeć na produkt nieco inaczej niż zwykle.

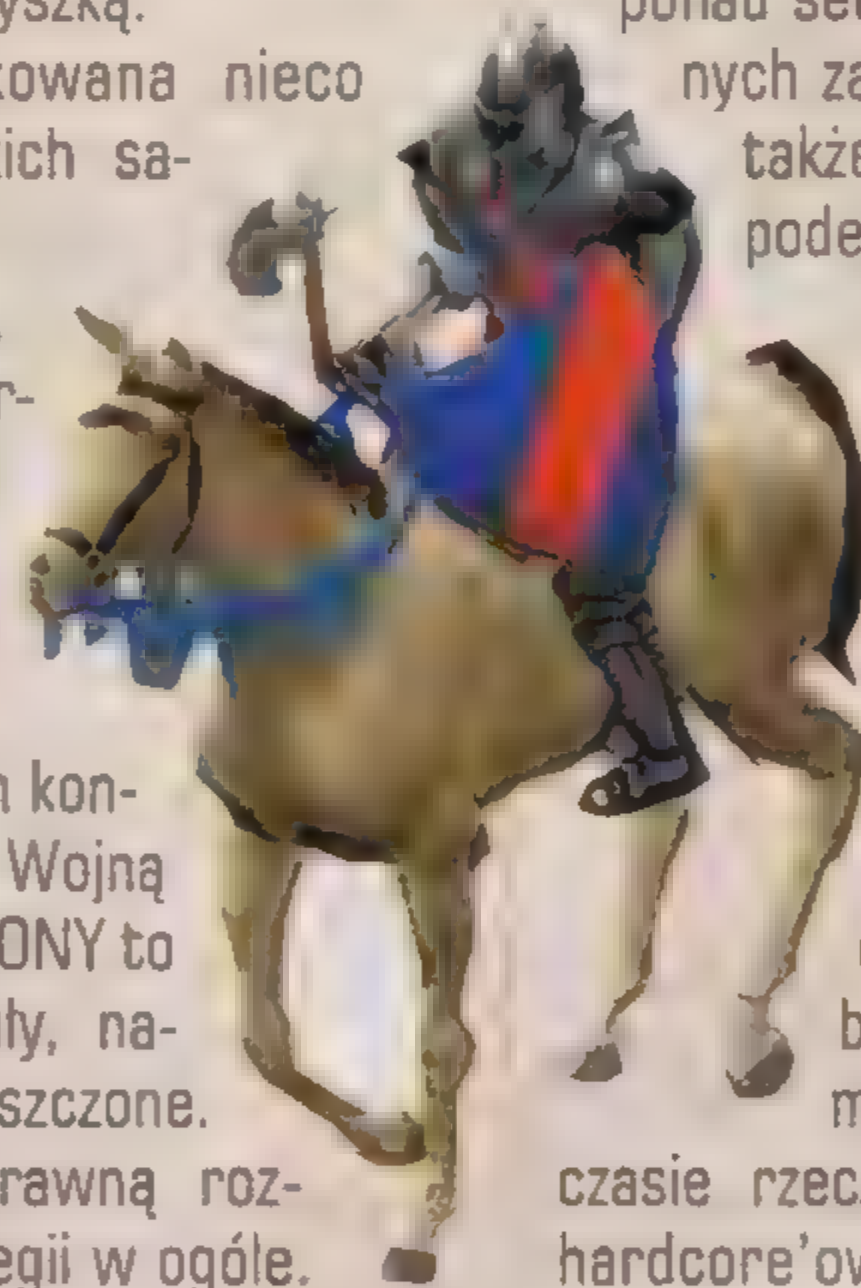
KORONA PÓŁNOCY I DWA TRONY

Najpierw rzućmy okiem na dwie części, które są bardzo do siebie podobne, a zarazem można je uznać za bezpośrednie kontynuatorki EU. W KORONIE rozgrywane się na twoim monitorze wydarzenia dotyczą historii walk toczonych przez rozbite na feudalne księstwa skandynawskie kraje (Norwegia, Szwecja, Dania, Finlandia) oraz przez Rosję i Prusy. Fabuła rozpoczyna się w 1275 roku, a kończy w 1340. Do wyboru masz sześć kampanii, w trakcie których obejmujesz dowództwo nad wszystkimi frakcjami po kolei. Oczywiście poziom trudności w każdym przypadku będzie inny.

Zarówno w KORONIE, jak i w TRONACH bez kłopotu odnajdzie się każdy gracz – nawet początkujący, który niewiele miał dotychczas wspólnego ze strategiami. Po prostu na początku rozgrywki tak naprawdę nieźbyt wiele się dzieje. W KORONIE PÓŁNOCY każdy gracz na starcie posiada raptem jedną prowincję. A że w danej



Gdy staniesz się słowny, ludzie będą chcieli o ciebie słyszeć



Strategiczna

Victoria, Dwa Trony, Korona Północy

PC

☐ Wersja PL

☒ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 450 MHz, 64 MB RAM, 600 MB wolnego miejsca na HDD

Strategia First / CD Projekt

www.paradoxplaza.com

Trzy gry w cenie jednej, oszczędność historyczna

Zadania a bo za proste, a bo za trudne, przesłania grafika, bugi

grafika 3

dźwięk 4

fajda 5

Trzy nieduże gry strategiczne w cenie jednej. Szkoda tylko, że dotarły do naszego kraju lata świetlne po swojej zachodniej premierze...

4

PC BESTSELLER
Nr 1/2005

TYLKO
1999
zł
2CD

RPM TUNING

LICZĄ SIĘ TYLKO WYSOKIE OBROTY!

- 1.382.976 MODYFIKACJI NADWOZIA, 221.184 MOŻLIWOŚCI TUNINGU MECHANICZNEGO.
- WYŚCIGI PO OTWARTYCH ULICACH LOS ANGELES I ZAMKNIĘTYCH TORACH.
- TRYB PRZYGODOWY DLA 1 GRACZA
- 5 TYPÓW ROZGRYWKI, W TYM: SPLIT SCREEN DLA 2 GRACZY, MULTIPLAYER ON-LINE/LAN



Szukaj w kioskach i salonach prasowych.

BLOWOUT

Czy granat (w postaci BLOWOUT) po blisko 2 latach od wyciągnięcia z awantury może jeszcze kogokolwiek rozerwać?

Konsolowe sterowanie

Nie da się ukryć, iż BLOWOUT został stworzony z myślą o konsolach i ich padach. Sterowanie za pomocą myszy i klawiatury nie należy do najszybszych. Problem polega na tym, iż celowanie jest uzależnione od kierunku poruszania się. W komercyjnej grze nie odwracasz, robalek przeskakuje na drugą stronę, słyszysz odgłosy w locie. Jednocześnie na tej samej zasadzie zmienia się sterowanie, co jest strasznie irytujące. Najbardziej byłoby niezależnie poruszanie się (dowolność) od celowania (mysz). Niestety, że póki co już nie zmiany.

Dutch robi taką demolkę, że robaki wypadają z ekranu



Podejść jeszcze tylko kilka kroków i będę miał go na celowniku. A potem...

Przewijające ekran strzelaniny były niegdyś najpopularniejszą formą rozrywki w świecie gier komputerowych. Dziś ich rolę pełni gatunek FPS z HALF-LIFE 2 i DOOM 3 na czele. Czy jednak nadejście nowego musi oznaczać koniec starego?

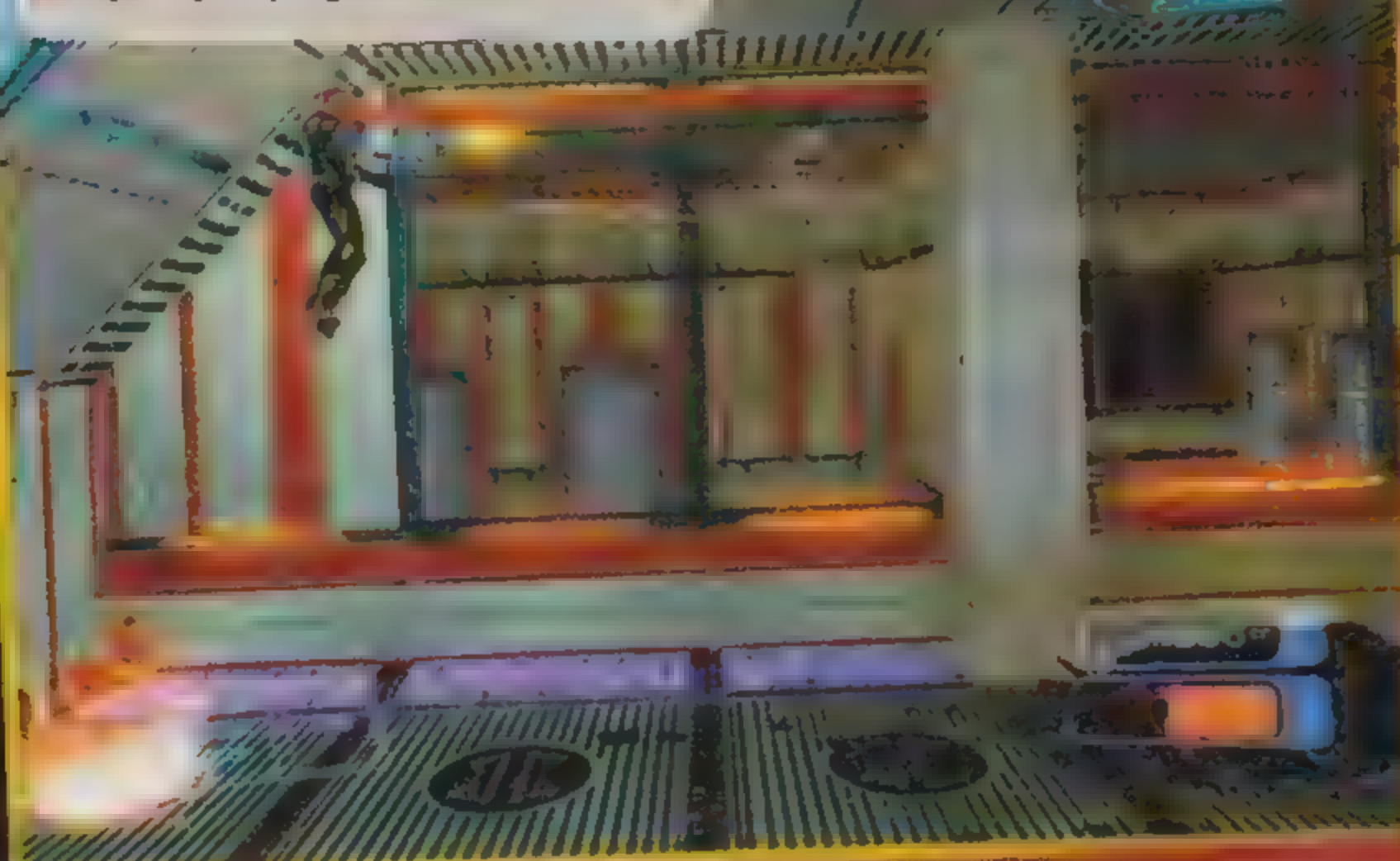
W BLOWOUT wcielasz się w czarnoskórego komandosa Johna „Dutch” Canie’a, który żyje z doprowadzania do porządku baz kosmicznych opanowanych przez mutanty bądź robale. Mottem „Holenidra” jest: strzelaj, aż wróg przestanie się ruszać, w razie potrzeby powtórz czynność.

Akcję gry obserwujesz z boku. Dutch porusza się tylko w dwóch kierunkach (lewo bądź prawo). Do zmiany poziomu należy użyć wind bądź raketowego plecaka. Jetpack ma jednak ograniczoną moc – może wynieść postać tylko 2 poziomy wzwyż. Całość sprowadza się do dwóch wymiarów – wystarczy obserwować krawędź ekranu.

BLOWOUT składa się z 10 poziomów o wzrastającym stopniu trudności. Pierwszy można potraktować jako samouczek. Dopiero od drugiego rozpocznie się właściwa rzeźnia.

Do walki staje 14 odmian mutantów oraz przeraźliwych insektów. Większość z nich potrafi pluć żrącymi wydzielinami, ziać ogniem albo miotać kulami energii. Niektóre są nawet w stanie latać. Na końcu każdego etapu czeka na ciebie boss, czyli wyjątkowo przeraźliwa postać, blokująca dalszą drogę. Wypada z niej...

Jetpack pozwala unikać kontaktu z lądowymi plugastwami



istoty w BLOWOUT łączy jednak nieodparta chęć palaszowania twoich wnętrzności. Oczywiście nie możesz do tego dopuścić!

Opuszczone bazy mają własne mechanizmy obronne. Te zamiast niszczyć robale, skupiły się na ludziach. Najbardziej upierdliwe są działka podwieszane pod sufitem, które zaczynają strzelać, zanim jeszcze pojawią się na ekranie. Na szczęście nie zadają zbyt dużych obrażeń. O wiele niebezpieczniejsze jest spotkanie z laserową wiązką czy dronami-piłami. Najlepszym sposobem na ich pokonanie jest czasowa dezaktywacja – wystarczy, że posłesz im serię z karabinu. Podczas penetracji bazy naprawdę ciężko się nudzić.

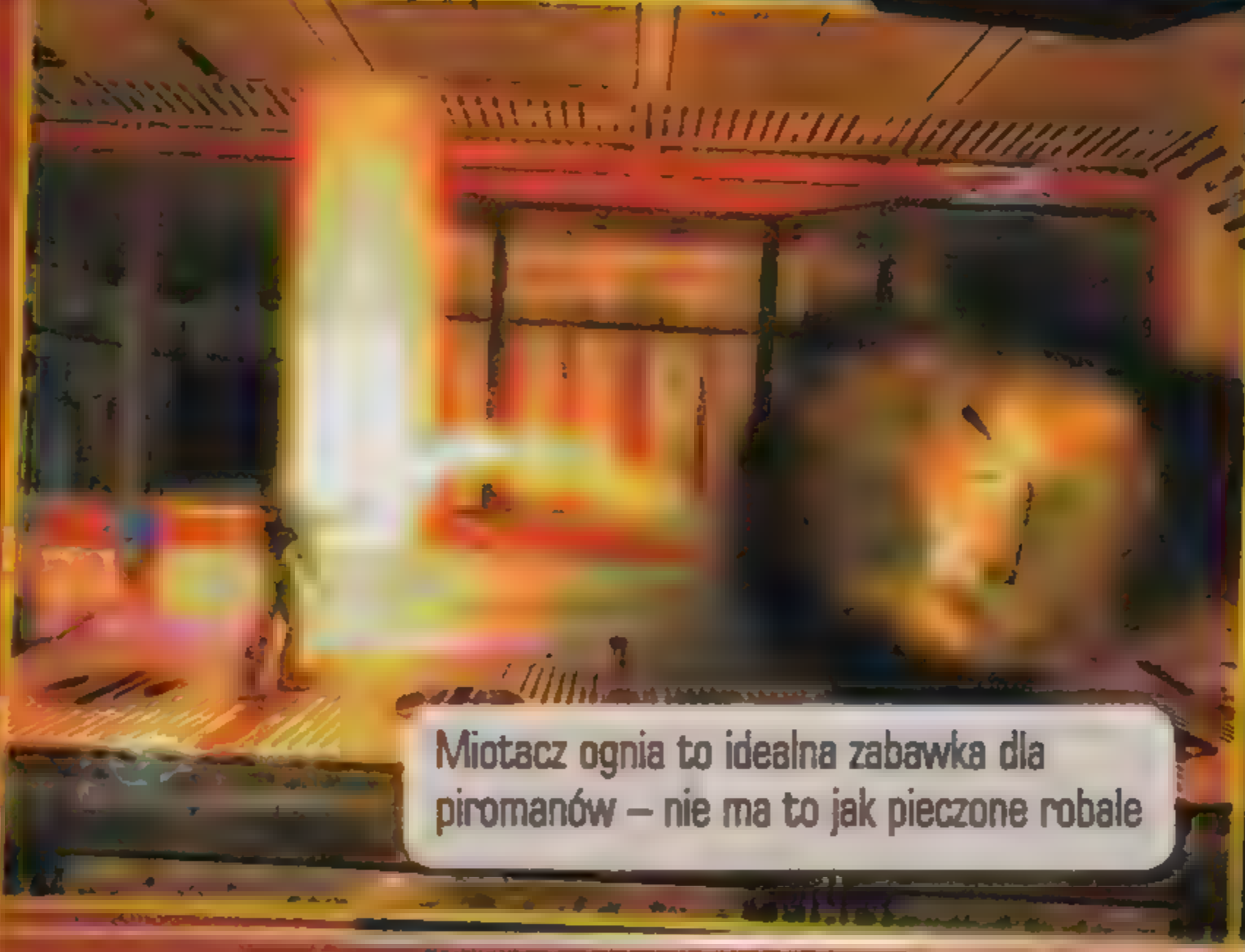
Podstawowy szybkostrzelny karabinek ma nieograniczony zapas amunicji i właśnie dlatego posłuży ci aż do ostatniego etapu. Z ciekawszych broni warto wymienić: miotacz ognia, karabin plazmowy, nailgun, granatnik, ciężki karabin maszynowy a la Terminator czy niezastąpiony sonicgun. Ten ostatni strzela błękitnym (sic!) strumieniem dźwięku, wprawiając cały ekran w drżenie.

Twórcy trochę na wyrost chwają się, iż BLOWOUT oferuje dynamiczną strukturę plansz. Jest to prawda tylko w małym stopniu. W wybranych miejscach labiryntów możesz zburzyć ścianę bądź podłogę. Najczęściej kryją się za nimi sekretne komnaty z dodatkowym wyposażeniem, apteczkami i bonusami. Jednak nie licz na to, że w dowolnej chwili będziesz mógł rozwalić mur i utworzyć sobie drogę na skróty.

Minęły blisko 2 lata od wyprodukowania BLOWOUT. W przypadku programów komputerowych, a zwłaszcza



Miotacz ognia to idealna zabawka dla piromanów – nie ma to jak pieczone robale



gier akcji, czas jest nieubłagany.

Udźwiękowanie ucierpiało o wiele mniej. W końcu w tej materii poza zwiększonym próbkowaniem i trójwymiarowymi efektami niewiele się zmieniło. Huk wystrzałów, syk płomieni, skwierczenie wrogów, a nawet dźwięk rykoszetów – wszystko jest na swoim miejscu. Podczas zabawy najbardziej brakowało mi jakiejś dynamicznej muzyki. Zamiast niej słychać tylko pikanie komputerów oraz syntetyczny kobiecy głos, informujący o zmianie poziomu czy zakazie palenia w bazie.

Czy wydałbym grubą kasę na BLOWOUT? Raczej nie. Jeśli jednak grę można zdobyć za mniej niż 20 zł, dla wielu może stać się ciekawą alternatywą. Eksterminację czas zacząć!

Akcja / TPP

BlowOut

3

PC

PS2

GC

Xbox

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1 GB wolnego miejsca na HDD

Terminal Reality / Nova Gra

<http://www.blowoutgame.com/>

19.90

+ Miotacz ognia, karabinek plazmowy, karabinek maszynowy, karabinek maszynowy, karabinek maszynowy

Przeznaczony dla graczy, którzy lubią grę, która jest dobra, a nie tylko dobra, a nie tylko dobra

grafika 2

dźwięk 3

fajda 3

BLOWOUT miał swego czasu wiele sukcesów. Nie przeszkadza to jednak w dobrej zabawie, o ile tylko potrafisz wybaczyć grze niektóre błędy.

recenzja Tomasz Góral Kowalski

cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

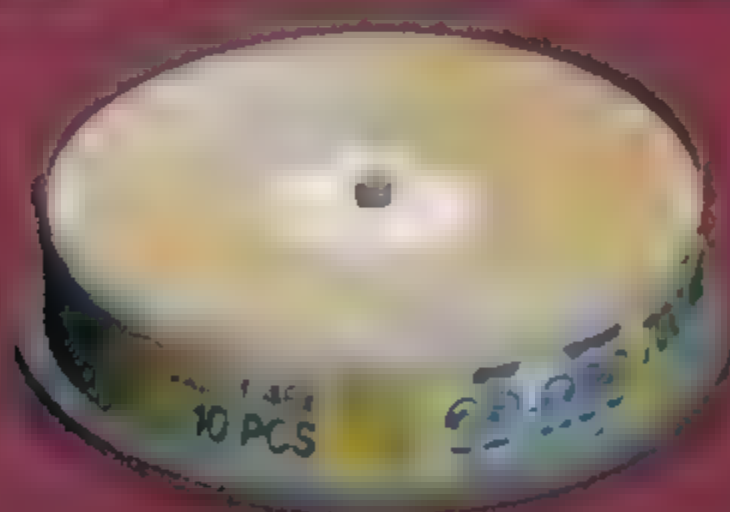
Dyskietki
10 PCS



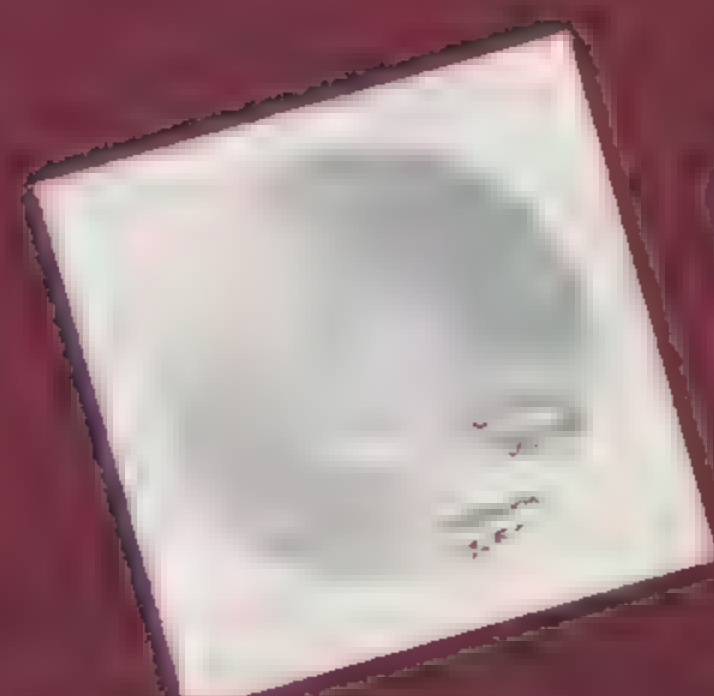
Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie

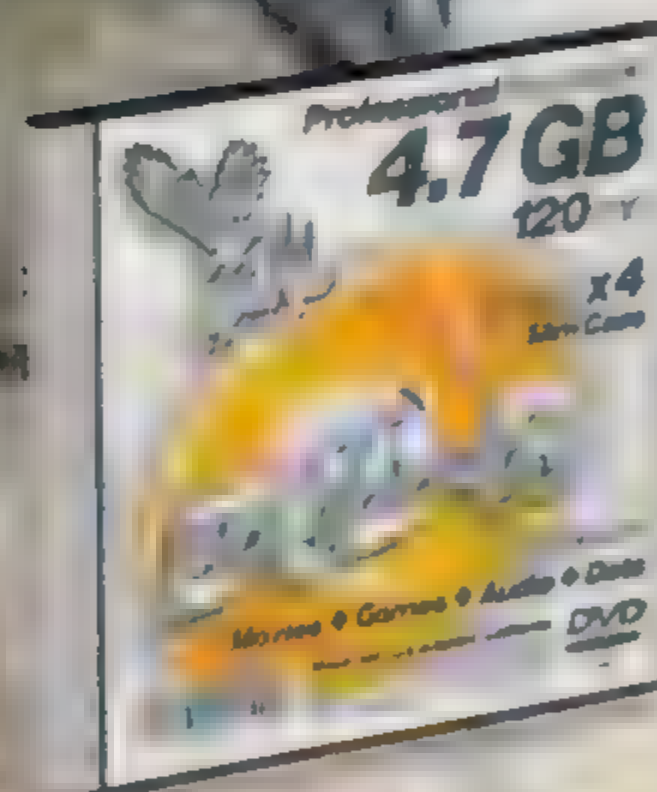
**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel. +48 22 332 34 50, fax +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Wypali! Na pewno!

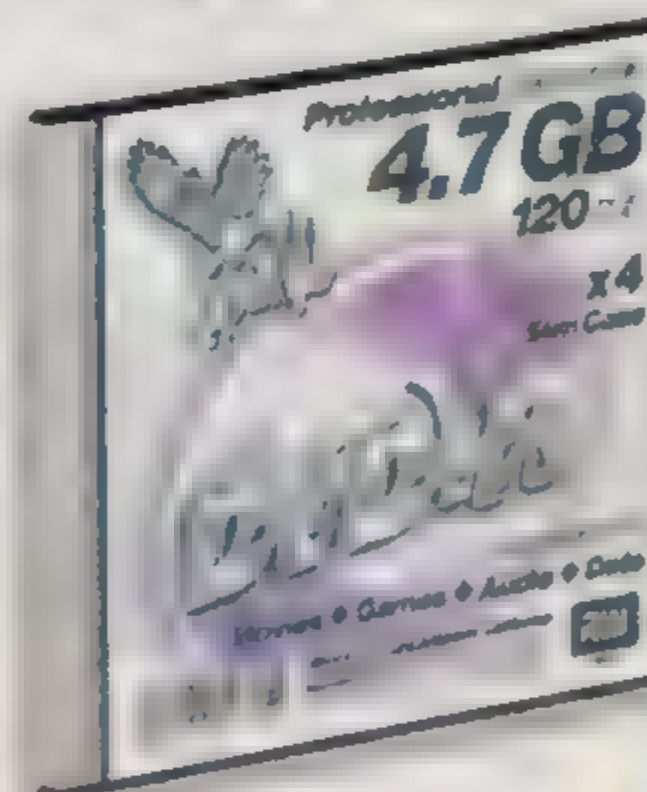
- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebra jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



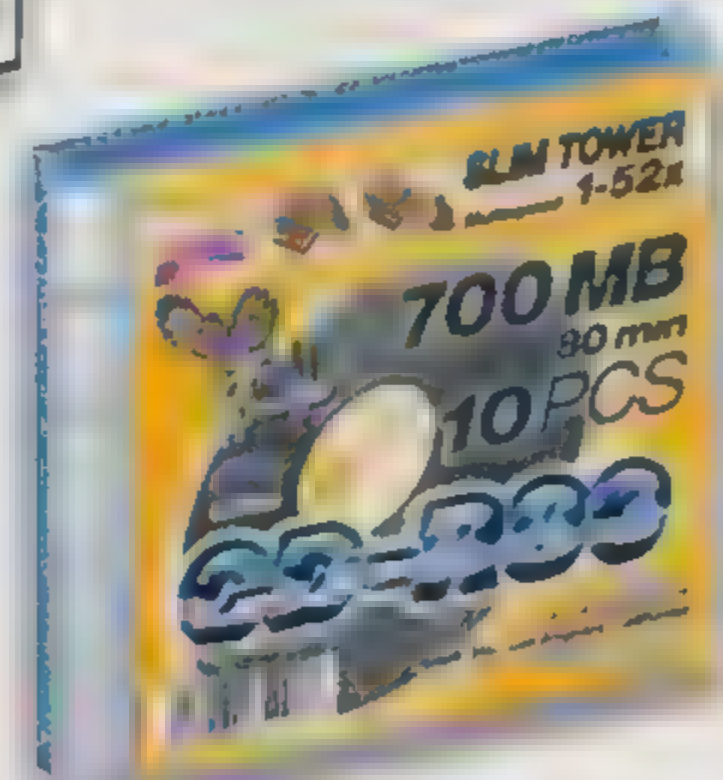
DVD-R x4
Wypalisz
4.7GB



DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

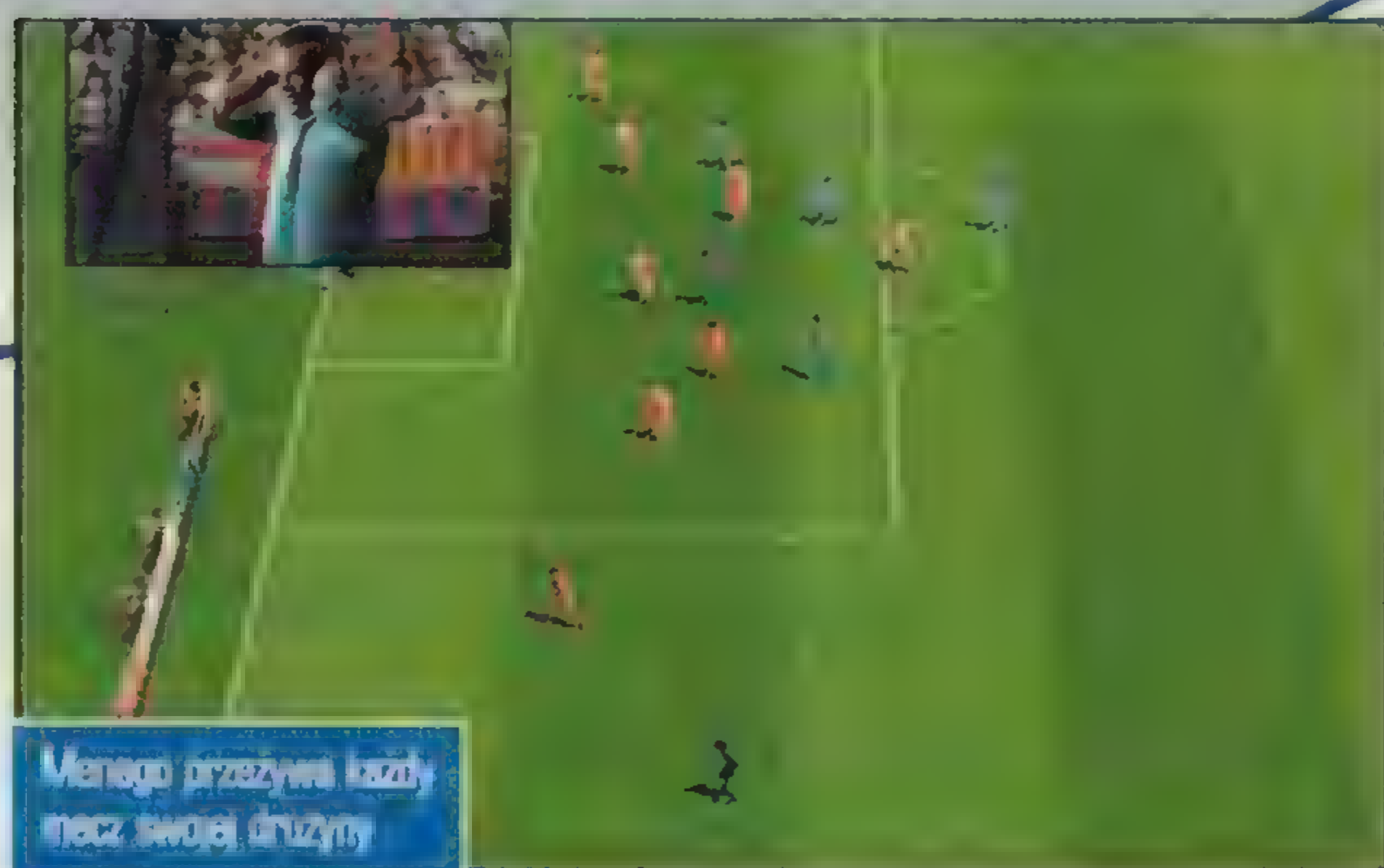
Pojemność: 700 Mb ±0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm ±0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodnie ze spec. DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm ±0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm ±0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48 mm 116 ± 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Pioneer, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

Jeśli twoi współmieszkańcy reaguja alergicznie na hymn Ligi Mistrzów, kup im stopery. Będiesz go słuchał kilka razy na godzinę

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005



Menego przeżywa każdy mecz swojej drużyny

Najnowszy symulator futbolu zawiera kilka interesujących nowości. Najciekawszą jest rozbudowana opcja sezonu. Jak zwykle wcielasz się w rolę menadżera, którego na początku sam tworzysz.

System kreacji menago robi wrażenie. Przed rozpoczęciem gry określasz na przykład kształt i grubość górnej wargi, wypukłość czoła czy kolor pasków na zielonym dresiku Adidas. A kiedy już się wylansujesz, dostajesz do prowadzenia drużynę w ostatniej kolejce sezonu. Pierwszym twoim zadaniem jest wygranie me-

czu, który umożliwi ci wystartowanie w eliminacjach do Ligi Mistrzów. Później prowadzisz klub, wypełniając polecenia prezesa takie jak na przykład: sprzedaż 3 graczy i kupno w zamian młodszego, rozegranie meczu z rezerwami, strzelenie w sparingu przynajmniej 3 goli itp. Zadań jest w sumie 50. Ta

opcja fantastycznie urozmaica grę. Po każdym meczu możesz przeczytać nagłówki gazet i wysłuchać komentarza fachowców oraz kibiców w Talk Radio, będącym kolejnym nowym patentem EA Sports. Relacje są ciekawe, trafne i adekwatne do poziomu zaprezentowanego przez twoją drużynę. Szkoda tylko, że sezon można rozegrać tylko drużynami z 5 najlepszych lig. We wszystkich innych opcjach gry masz do wyboru 239 drużyn, z czego 3 polskie: Legię, Polonię i Wisłę. Spośród innych trybów ciekawa jest

możliwość rozegrania meczu „sytuacyjnego”. Możesz w nim określić stan meczu (minutę, wynik, ilość kartek) w chwili rozpoczęcia gry. Możesz stworzyć także własną ligę, dowolny turniej oraz rozegrać samą Ligę Mistrzów. Niestety, nie doszukałem się możliwości odbicia tych rozgrywek w oryginalnych, tegorocznych grupach. To pierwszy poważny brak.

Niech nam grają

Wśród zespołów, których piosenki pojawiają się w grze, znajdziesz Japa, Janist, Morel, Felix de Houscat, Fingathing, Skalpel, Bonowo, Hexstatio, File Brazilia, Wagon Christ czy Double Trouble. Gwiazda goni gwiazdę. Podobno zespoły muzyczne zabiegają o to, aby ich kawałki znalazły się w grze. Szkoda, że twórcy EA Sports nie zadbali o chociażby jeden hit.

się i wprowadzić nowe ligi, między innymi polską. Liczba drużyn, które możesz wybrać, jest imponująca, ale za cenę ponad 100 złotych można wymagać ulepszenia gry także w tej kwestii. Poprawienia wymaga też opcja treningu. W obecnej formie brakuje możliwości wyćwiczenia konkretnych akcji czy zagrań.

Do plusów gry trzeba natomiast zaliczyć dopracowane poruszanie się piłki po boisku, pozwalające na lepsze sterowanie zawodnikami (na przykład przy linii autowej). Wprowadzono nowy sposób rozgrywania rzutów wolnych i różnych. Nareszcie dopracowano też powtórki najciekawszych akcji, które teraz widzisz po każdym wyjściu piłki

poza boisko. Dopieszczono również powtórki fauli i upadków piłkarzy. Animacje, jak zawsze, stoją na najwyższym poziomie. Warunki pogodowe nadal mają przełożenie na grę (słońce oślepia, podczas deszczu biega się trudniej). Nowością jest odgwisdywanie przez sędziów zagrań ręką.

Poprawiono również dźwięk. Odgłosy z boiska brzmią jak rzeczywiste, zwłaszcza przy uderzeniu piłki w słupek czy pokrzykiwaniu piłkarzy na kolegów z drużyny. Rozczarowaniem jest natomiast Jukebox, czyli zestaw utworów, które słyszysz pomiędzy meczami. Gdzie te czasy, kiedy uszy pieścił SONg2 Blur? Teraz nie ma tu żadnej znanej ani ciekawej piosenki. Do minimum ograniczono też liczbę możliwych do wykonania zwodów. Za każdym razem, gdy przy piłce będzie Ronaldinho, aż cię skreśli, że nie możesz wykonać jego popisowej sztuczki. To element, nad którym bezsprzecznie w EA Sports powinni popracować. Dopracowania wymaga także komentarz. Iry-

tujące jest, że po każdym wygranym meczu komentatorzy chwalą drużynę i mówią o jej dalszych szansach na awans do fazy pucharowej – mimo iż faktycznie twoja drużyna właśnie odpadła z rozgrywek. Warto byłoby też pomyśleć o polskojęzycznej wersji komentarza. Twórcy serii FIFA powinni też w końcu przełamać



Też raczej nie dasz się oszukać



Generalnie UEFA CHAMPIONS LEAGUE to świetny program. Z każdym kolejnym meczem będziesz odczuwał coraz większą przyjemność z jej posiadania. Rozgrywka jest dość trudna, więc szybko się nie znudzi. A kiedy opanujesz toporne akcje a la Roman Oleszczuk i nauczysz się podstawowych zagrań, będziesz mógł czarować stadiony Europy. Żeby jednak skonstruować akcję-marzenie, będziesz musiał najpierw spędzić przed monitorem wiele godzin. Tak czy inaczej, frajda gwarantowana.



Cóż mało miejsca ci

Sportowa

UEFA Champions League 2004/2005

5

PE

PS2

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 800 MB wolnego miejsca na HDD

EA Sports / EA Polska

www.uefachampionsleague.ea.com

109.00

Rozszerzona opcja sezonu, grafika, dopracowany ruch zawodników

Brak polskiej ligi, mało wyodróżnionych zawodników i drużyn

grafika 5

dźwięk 5

frajda 5

Grafika dla fanów futbolu, wciągająca niczym powrót z Loch Ness. Szkoda, że na murawie nie ma białych i czerwonych...

X - POLIFONY F - MONOFONY

IMPRESKA

X F 052912 ALCAZAR - This is the World we Live in

- X F 052912 ALE - ...
- X F 050412 AVENTURA - Obsession
- X F 053112 BRIAN MCFADDEN - Real to Me
- X F 048612 BRITNEY SPEARS - My Prerogative
- X F 053012 CELINE DION - Beautiful Boy
- X F 048712 C. AGUILERA & M. ELLIOT - Our Wish
- X F 075012 DANZEL - Pump It up
- X F 049312 DEPECHE MODE - ...
- X F 049012 DESTINY'S CHILD - Lose My Breath
- X F 074712 ERIC PRYDZ - Call on Me
- X F 052212 GEORGE MICHAEL - Amazing
- X F 048012 GWEN STEFANI - What You Waiting For
- X F 052012 JA RULE & R. KELLY & ASHANTI - Wonderful
- X F 052712 KELIS & ANDRE 2000 - Millionaire
- X F 049012 K. MARO - Femme Like You
- X F 031012 MAROON 5 - She Will Be Loved
- X F 047712 NATASHA BEDINGFIELD - These Words
- X F 050012 SARAH CONNOR - Living to Love You
- X F 052612 USHER & ALICIA KEYS - My Boo

POLSKA MUZA

X F 033912 IVAN I Delfin - Jej, czarne, uczę...

X F 052312 ANIA DĄBROWSKA - Inna

- X F 052512 ANIA DĄBROWSKA - Tęgo chciałam
- X F 046312 LADY PANK - Stacja Warszawa
- X F 053212 KASIA KOVALENA - Prowadź mnie
- X F 053312 K. KRAWCZYK & PIASEK - Przytul mnie zycie
- X F 052112 MONIKA BRODKA - Ten
- X F 050512 MYSŁOWITZ - Życie to surfing
- X F 050112 PIŁŻAMA PORNO - Nikt tak pięknie
- X F 048512 WILKI - Fajnie, że jesteś
- X F 048412 WILKI - Słońce pokonał cień

EXTRAMOCNE

X F 023012 METALLICA - Master of Puppets

- X F 052412 APOCALYPTICA - Biterwość
- X F 050712 M.O.L.D. - Osobliwość
- X F 044912 RAMMSTEIN - Amerika
- X F 050612 WITHIN TEMPTATION - Shout My Grown

ELO ZIOMAL

X F 048512 SIDNEY POLAK - Chomiczówka

- X F 021512 JEDEN OSIEM L. - Jak zapomnieć
- X F 032412 52 DREIFC. - To my Polacy
- X F 048312 DOMU - Przestępstwo
- X F 049712 KUKIZ I PIERSI - Nie gnieś się Janie
- X F 049612 LIBERADONIC & KOMBII - ...

OBRAZKI 7292

Chcesz ściągnąć obrazki? Wysłaj SMS o treści np. K 017212 na numer 7292 Obrazek dla znajomego - wysyłaj np. KZ 017212 50xxxxxx
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą K, KZ a cyframi! Koszt: numer 7292 - 2 zł 24 zł z VAT TYLKO NOKIA



LOGOSY 7292

Chcesz ściągnąć logosy na Nokii? Wysłaj SMS o treści np. S 015312 na numer 7292 Logo dla znajomego - wysyłaj np. SZ 015312 50xxxxxx
Logosy na Siemensie - wysyłaj SMS o treści W 015312 na numer 7292 Logosy na Siemensie dla znajomego - wysyłaj np. WZ 015312 50xxxxxx
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą S, SZ, W, WZ a cyframi! Koszt: numer 7292 - 2 zł 24 zł z VAT



TAPETY 7592

Chcesz ściągnąć tapetę? Wysłaj SMS o treści np. Y E12012 na numer 7592 Tapeta dla znajomego - wysyłaj np. YZ E12012 50xxxxxx
Pamiętaj o spacji pomiędzy literą Y, YZ a cyframi! Koszt: numer 7592 - 5 zł 51 zł z VAT



GRY JAVA

Chcesz ściągnąć GRY JAVA? Wysłaj SMS o treści np. J 004612 (gdzie 6 jest cyfrą) na numer 7592. Pamiętaj o spacji pomiędzy literą J a cyframi!
Pobranie gry wymaga wysłania dwóch SMS-ów łączny koszt 10 zł 12 zł z VAT



Pobranie elementów: [Gry JAVA, Tapety, Polifony] Pe wysłanie SMSa o odpowiedniej treści, otrzymasz SMS z zakładką (adresem) WAP z którą należy się połączyć (pobrać). Większość nowych telefonów posiada już skonfigurowany WAP.
Gdyby była potrzeba ustawienia WAP w Twoim telefonie, prosimy o kontakt z operatorem sieci.

Ewentualne reklamacje: kontakt@kukaj.pl lub SMS na nr 7006. (50gr + VAT = 0,61 PLN) i treść: HELP(spacja)data zamówienia+model telefonu+nr zamawianego elementu+opis problemu.

PAMIĘTAJ O SPACJI PO LITERACH X,F,Y,S,K,J

Usługi dostępne na stronach WWW lub aplikacjach mobilnych. Więcej gadżetów znajdziesz na: WWW.KUKAJ.PL

A-Nokia 3410, 6310i B-Nokia 3510i, 8910i C-Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7200, 7210, 7250, 7250i
D-Nokia 7450, 7460, 7550 E-Samsung C100 F-Motola T720 G-Samsung C100 H-Siemens C55
J-Siemens SL45 K-Siemens S35, M35, M60 L-Siemens M54 X-Siemens S31

THE PUNISHER

Amerykańska premiera THE PUNISHER zbiegła się w czasie z wydaniem ostatniej ekranizacji komiksu na DVD. O ile jednak film z udziałem Johna Travolty nie jest wart przysłowiowego funta kłaków, gra stanowi produkt znacznie bardziej udany. Warto poświęcić mu choćby kilka chwil życia. Bez wątpienia komputerowy THE PUNISHER stanowi kwintesencję komiksów opowiadających o przygodach bezżołnierskiego obrońcy pokrzywdzonych. Nie da się ukryć, że ta gra kierowana jest raczej do starszych i bardziej pokreślonych odbiorców – zwłaszcza do tych, którym nie przeszkadza bryzgająca na wszystkie strony krew i mózgi poruszające się po podłodze.

Na chwilę przerwiemy. Ponurze słowa kierują bezpośrednio do obrońców mialności – mam dla was coś, co na pewno wam się spodoba. Jeśli myślicie, że takie gry jak MANHUNT, HITMAN czy POSTAL były dla i budowały w odbiorcach najgorsze możliwe instynkty, nadszedł czas na zrewidowanie poglądów. To, co wyprowadza się w THE PUNISHER, totalnie deklasuje wszystko, co ludzkość do tej pory wymyśliła w materii zniechania się nad innymi. Poziom okrucieństwa i brutalności tej gry przyprowadza o zawrót głowy i trzęsionkę żółdka. Niejednokrotnie można też zwłpić we wszelkie wyznawanie do tej pory ideały.

DZIENNIK WOJENNY

THE PUNISHER to artade'owa strzelanina, w której akcję obserwujesz zza pleców głównego bohatera. Choć znalazło się tutaj trochę miejsca na faktyczne myślenie, rozgrywka polega głównie na parciu przed siebie i posyłaniu na głęboką kolejnych fal przeciwników. Między bajki należy włożyć jednak obietnice developerów, że trzeba będzie nauczyć się myśleć i działać tak jak Punisher. Lubię tę grę, ale jednak bardzo daleko jej do klimatu kolejnych odsłon HITMANA.

W tej produkcji nie chowasz się w trawie z karabinem snajperskim, nie kombinujesz jak koń pod górą i wcale nie polujesz na bandytów. Ty irn po prostu urządzasz czas Apokalipsy.

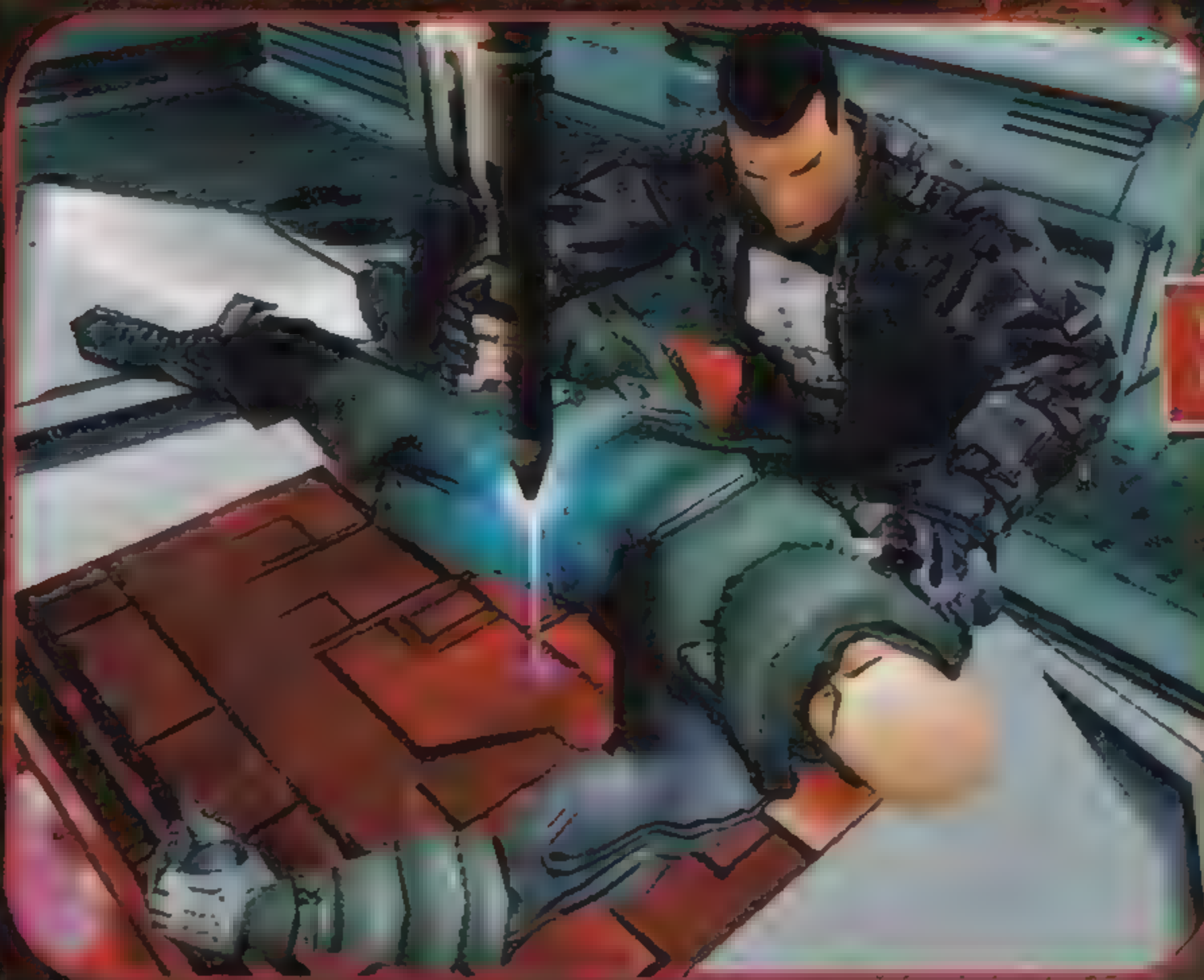
Nie da się ukryć, że postać Punishera ma w sobie coś z małego czołgu. Mściciel – nawet w biegu – porusza się raczej powoli. Z całą pewnością nie jest najbardziej zwinnym bohaterem gry komputerowej. Z drugiej strony, Frank może przyjąć kilkudziesiąt ton dławu na klatę i nawet nie zacznie od tego sapać.

No i ta siła ognia, która umożliwia mu prowadzenie ostrzału z dwóch karabinów jednocześnie! W wielu sytuacjach okazuje się być niezastąpiona – bardzo często podczas misji będziesz stawał przeciwko kilkunastuosobowym oddziałom przeciwników. Kolejne misje są linowe i zbudowane z reguły na zasadzie korytarza,

co niweluje konieczność jakiegos bantzej zaangażowanego kombinowania – nie musisz zastanawiać się, czy idziesz dobrą drogą, jako że każda jest tutaj odpowiednia. Tak naprawdę jedynym elementem, któremu poświęcić naprawdę dużo uwagi, jest dęczenie

nie i katowanie przeciwników. To bandyci. I tak im się należało.

Na każdym kroku widać, że Frank czuje się zdecydowanie najlepiej podczas walki. Punisher może korzystać z każdej sztuki znalezionej (lub odebranej przeciwnikom) broni. Trzeba przyznać, że idzie mu to naprawdę niezłe – system gry co i rusz odnotowuje trafienia we wroga, głowy, odstrzelanie kończyn czy szczególnie brutalne sposoby przerywania egzystencji adwersarza. Arsenal broni może nie powala, ale też i niczego mu nie brakuje – znajdziesz tu karabiny maszynowe, strzelby, karabinki snajperskie, ulepszone domowym sposobem rewolwery,



Właściwie Frank to nie jest wojownik – to tylko człowiek z wielką siłą.

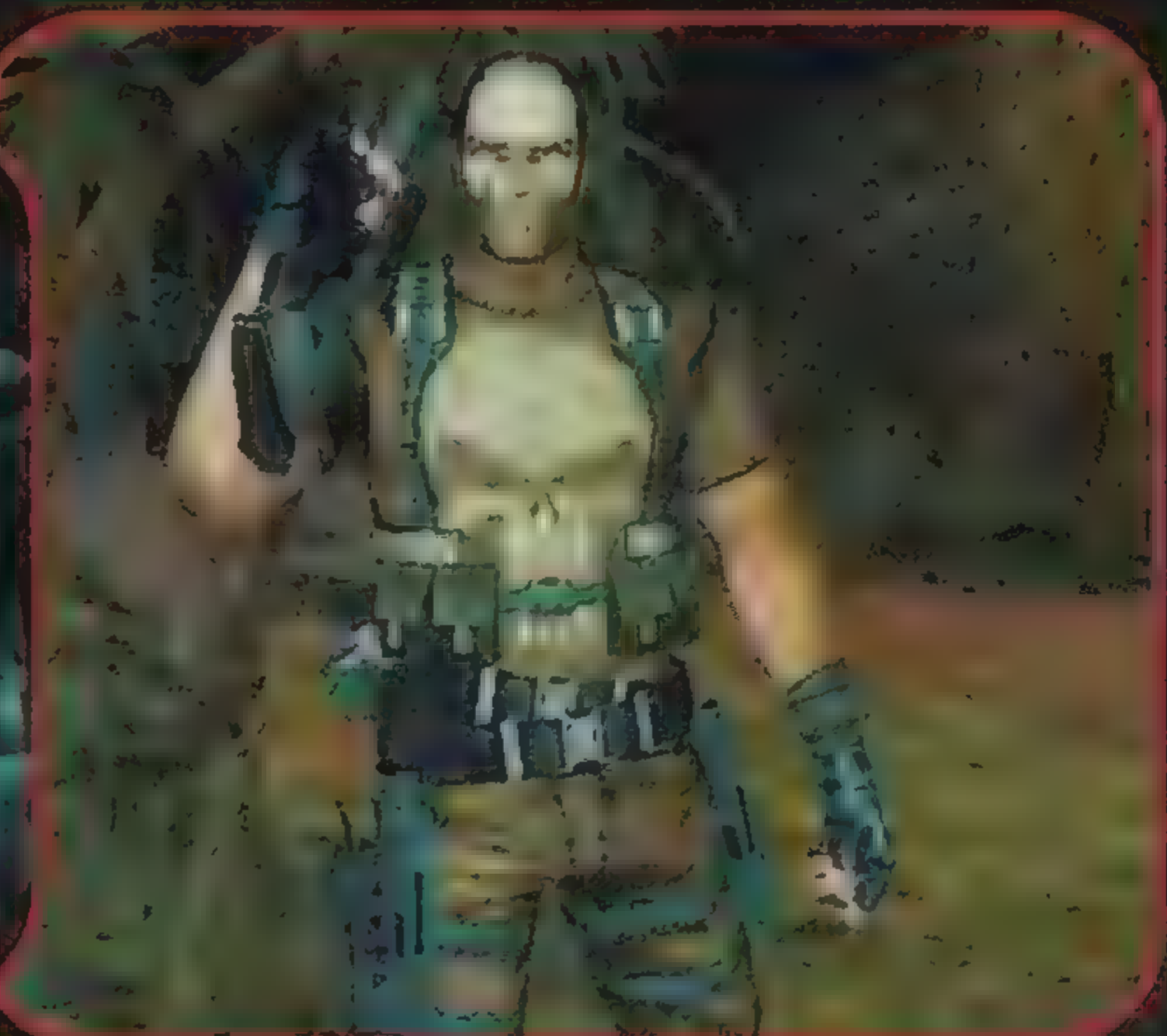
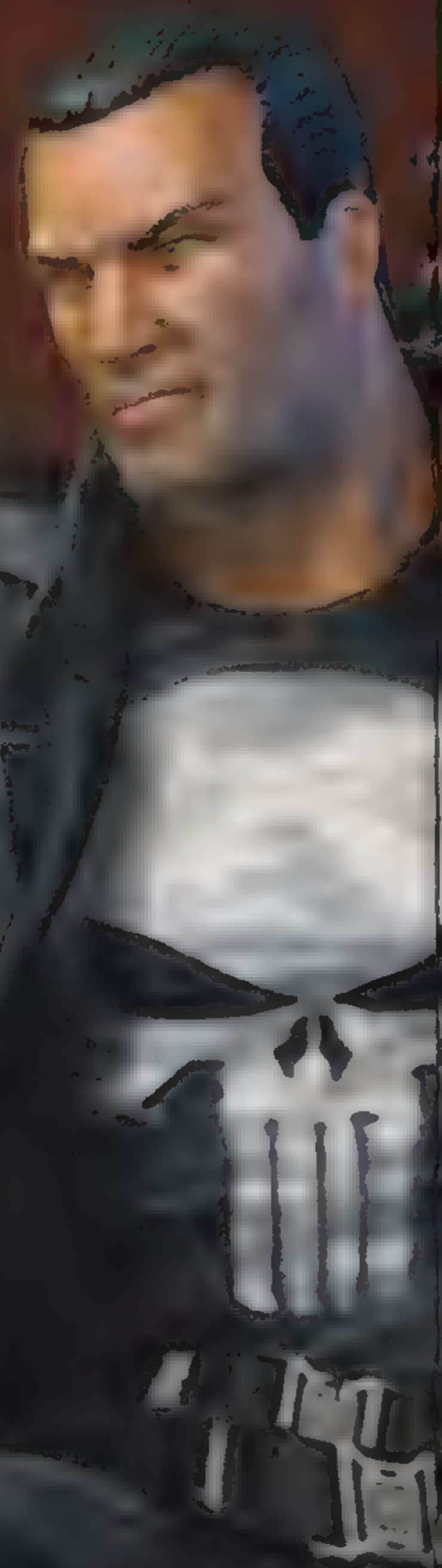
przeciwników. Jak żywa barza. Na poszczególnych mapach nadajesz się na konkretne miejsca, w których zabija kogoś przynajmniej największe profity. Dzięki temu niejednokrotnie zobaczysz bandytów wyrzucanych przez okna, szpilewanych, dogrzebaczam czy chodzą z porażkami. Zaczynają na opuchniętych powach. Jedno jest pewne: Punisherowi nie brakuje fantazji.

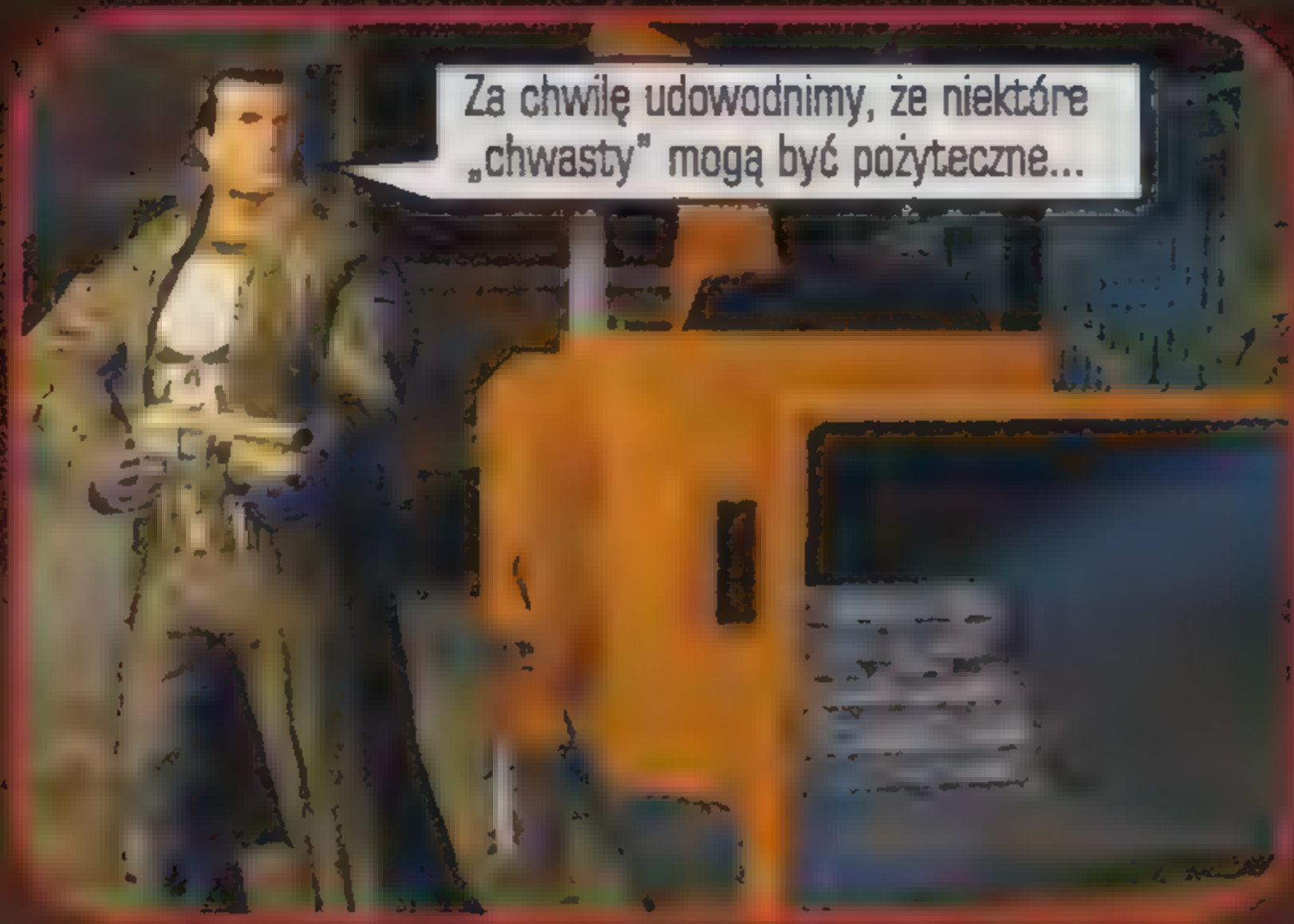
granaty rozrywające i oslepiające, a nawet miodząc ognia. Co ciekawe, kiedy trafisz na którąś z tych zabawa na placu boju, znajdzie się ona z czasem w zbiorach Punishera. Ma to o tyle znaczenie, że przed misją (każde zadanie możesz wykonywać nieskończoną ilość razy) możesz wybrać sprzęt, który ze sobą zabierzesz. Dodaj jednak o broniach. Na kolejnych poziomach znajdziesz też mnóstwo użytecznych przedmiotów – to komuś przywalisz pałką, to w kogoś ciśniesz znalezione w kuchni tasakiem, kogoś innego wreszcie po prostu wyrzucisz za burtę statku. Możesz też posłużyć się



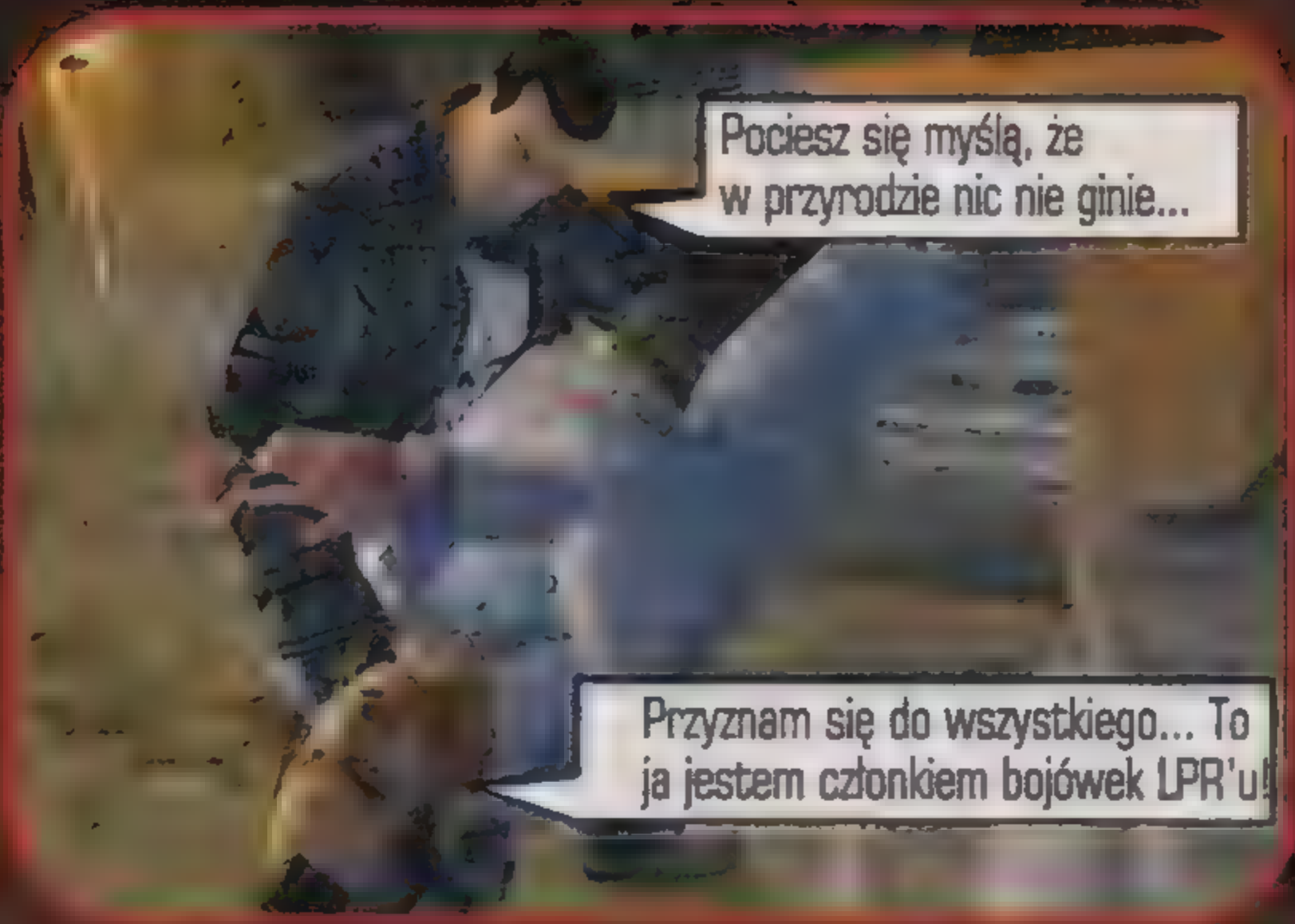
Frankowi nie brakuje siły, ale brakuje mu planu i umiejętności „człowieka” – nie może on przetrwać. Ma nadzieję?

Mądre łacińskie przysłowie mówi: „si vis pacem, para bellum” – chcesz pokoju, gotuj się do wojny



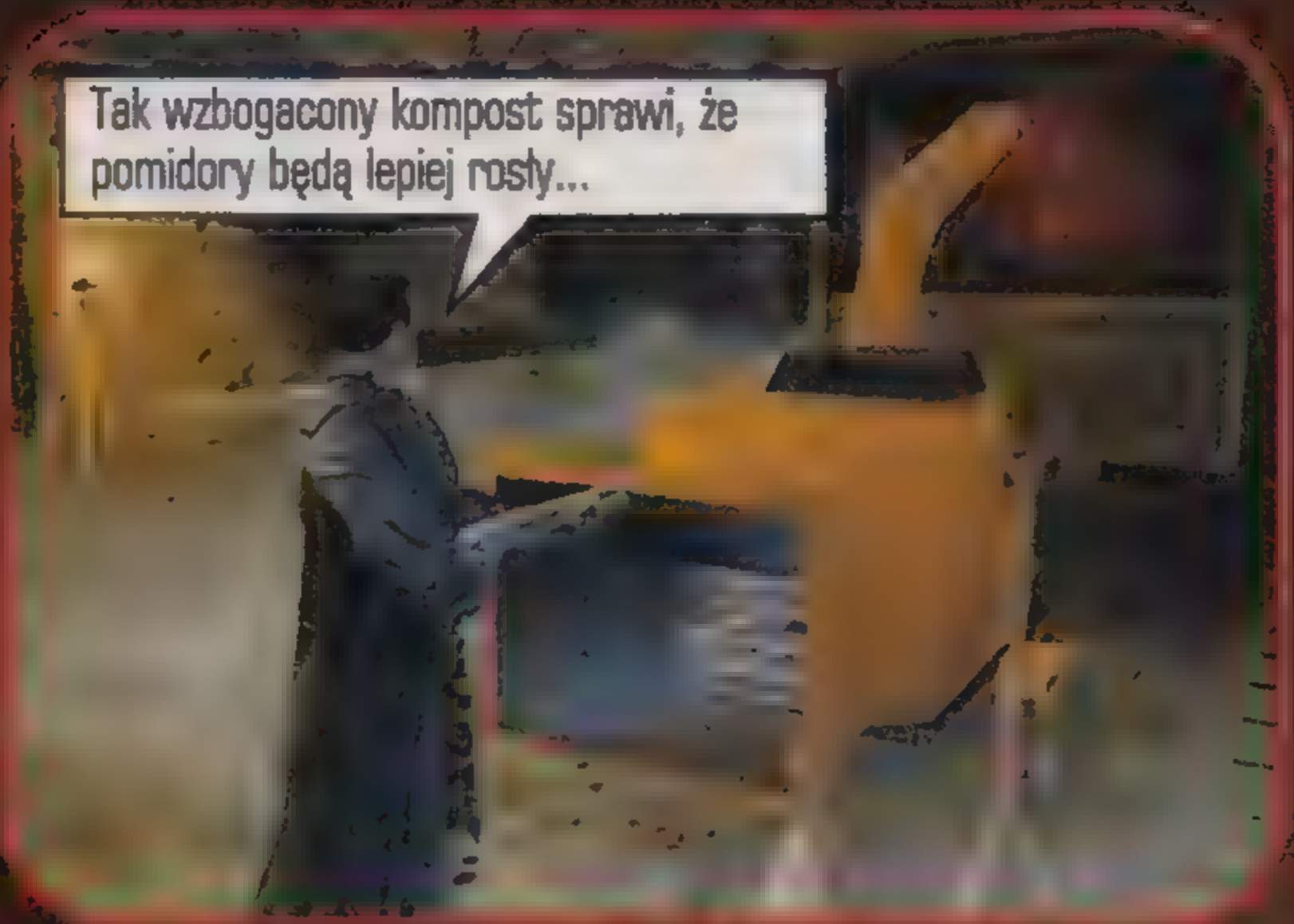


Za chwilę udowodnimy, że niektóre „chwasty” mogą być pożyteczne...



Pociesz się myślą, że w przyrodzie nic nie ginie...

Przyznam się do wszystkiego... To ja jestem członkiem bojówek LPR'u!



Tak wzbogacony kompost sprawi, że pomidory będą lepiej rosnąć...

BRUTALIZER

THE PUNISHER byłby grą jakich tysiące, gdyby nie fakt, że developerzy położyli ogromny wręcz nacisk na nrućliwość rozgrywki. Nie zrozum mnie źle – opowieść o Mścicielu tylko i wyłącznie na tym zyskuje. Jednak dla tzw. prasy popularnej gra stanie się kolejnym pretekstem do polowania na czarownicę.

Chodzi o przesłuchania. Niektórzy wrogowie dysponują informacjami, które można od nich wydobyć za pomocą różnych brutalnych metod. Niejednokrotnie, zwłaszcza przy braku do-

świadczenia, przyjdzie ci jakoś tak niechętny za-bić przesłuchwanego, ale nie radziłbym się tym zbyt często przejmować. Jak to mówią, trening czyni mistrza. Punisher znęca się nad ofiarami na przeróżne sposoby – możesz napaść na niego nożem, wepchnąć go do płonącego kominka, tłuc w głowę przesłuchiwanego wielkim trumienym, ale możesz też wrzucić go do studni, pociąć piłą tarczową czy wywiercić mu w głowie elegancji otwór za pomocą przemysłowego wiertła... Kluczem, możesz nawet upiec typa żywcem w piecu! Mógłbym jeszcze długo wymieniać. Niech starczy stwierdzenie, że MANHUNT to przy THE PUNISHER za-powiedź dla gracz-nych dzieciaków.

BEZ KOMENTARZA

Na koniec kilka słów o technicznej stronie tytułu. Gra działa w oparciu o kod graficzny RED FACTOR

2, dzięki czemu program nie powinien mieć problemów z taktowaniem także i na nieco słabszym sprzęcie. O ile jednak strona graficzna jest „tylko” w porządku, więcej pochwał należy się ludziom odpowiedzialnym za udźwiękowienie gry. Brawo, żołnierzy! Wystrzały z broni brzmią miścisie, głosy postaci zdają się być niezwykle zróżnicowane, zaś ścieżka dźwiękowa aż prosi się o

wydanie na samodzielny krążek. Przyznam, że dawno już nie miałem przyjemności słyszeć muzyki, która wkomponowałaby się w świat przedstawiony z równą łatwością. Kilkakrotnie przyłapałem się nawet na tym, że przerwałem dzieło zniszczenia – tak bardzo zasłuchałem się w kolejnych kompozycjach.

A poziom min? W THE PUNISHER z całą pewnością go nie brakuje. Miłośnicy brutalnych gier akcji ukończą każdy poziom po kilkanaście

razy – tyle w nich wszelakiego rodzaju bonusów. Także fani komiksów nie powinni czuć się zawiedzeni – gra opiera się bowiem wyłącznie na komiksach, pomijając średnio udane ekranizacje. Tak zatem, nie ma co czekać – idź tam i rozpętaj piekło.

JA ja tam twierdzą, podobnie jak w przypadku MANHUNTA, że ta gra nie

powinna powstać. I to nawet nie dlatego, że jest zbyt brutalna – bandytom należą się rzeczy takie, jak robi Punisher, a często i gorsze – a dlatego, że jak słusznie zauważył Maciek, to młyn na wodę przeciwników gier komputerowych. Nie podcina się gałęzi, na której się siedzi, a twórcy z THQ (przez duże „th”) najwyraźniej o tym zapomnieli oślepieni żądzą do-różnego zysku. Oj, nieładnie... – Fragger!

Kim jest Punisher

Nazwisko: Frank Castle

Wzrost: 1.82 m

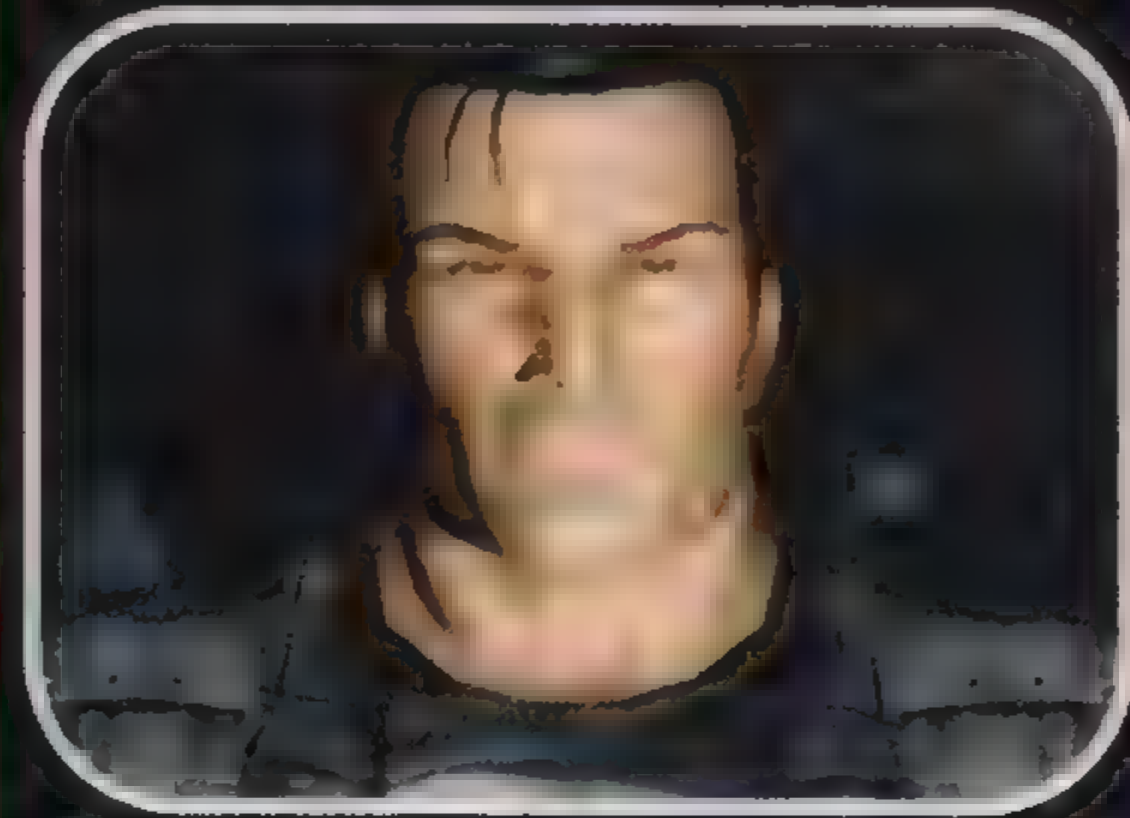
Waga: 90.7 kg

Włosy: ciemne

Oczy: niebieskie

Miejsce urodzenia: Queens, Nowy Jork

Zawód: ex-Marine armii Stanów Zjednoczonych



Info: Frank Castle przez wiele lat służył w Marines i pewnie dochrapałby się stopnia majora lub czegoś w tym stylu, gdyby nie pewna smutna okoliczność – rodzina Franka (żona i dwójka dzieci) została brutalnie zam-sakrowana podczas pikniku w Central Parku. Wszystko dlatego, że akurat znalazła się na drodze dwóch walczących ze sobą karteli narkotykowych. Pomimo wielu ran, Frank – jako jedyny – przeżył atak. Od tej pory jego życie całkowicie się zmieniło. Przyjmując imię Punishera, wypowiedział wojnę wszystkim bandytom, jacy stąpają po ziemi.

Punisher nie jest superbohaterem, choć z takim można go łatwo pomylić – to w końcu typ, który wchodzi do pokoju pełnego uzbrojonych po zęby fachimytów i po chwili jest jedyną pozostałą przy życiu osobą. To po prostu świetnie wyszkolony komandos, który ma wyraźny talent do pozbawiania ludzi życia. Frank ma za sobą treningi w kategoriach SEALs (Sea Air Land), UDT (Underwater Demolition Team) i LRPA (Long Range Patrol).

Od początku działalności, Castle prowadzi Dziennik Wojenny, w którym zapisuje swoje dokonania. Złośliwi twierdzą, że znajdują się tam też złote myśli Punishera. Co jeszcze? Punisher zadebiutował w 129 zeszytach klasycznego „Spider-Mana”. Przeżył też dwa krótkie romanse ze światem kina – w latach osiemdziesiątych w rolę Punishera wcielił się Dolph Lundgren, zaś w zeszłym roku w kinach można było zobaczyć „Punishera” z gościnnym występem Johna Travolty. Jeśli przegapiłeś te obrazy, nie masz co się martwić. Niewiele straciłeś.



Frank Castle zabija, to jest dla niego i wielu podobnych. Komiks jest bardzo udany, a gra jest... (text is blurry)



Frank Castle zabija, to jest dla niego i wielu podobnych. Komiks jest bardzo udany, a gra jest... (text is blurry)

Sadystyczna strzelanina

The Punisher

PC

PS2

THQ

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

THQ / CD Projekt

www.thq.com/punisher

Udany shooter o wysokim wskaźniku realizacji

Nie dla osób o słabych nerwach, nowy sensation

grafika 4

dźwięk 5

fajda 5

Krew na ekranie, wrzawa torturowanych i ogólna masakra. Interaktywny kurs z serii „Jak zostać rzeźnikiem w weekend” pełen skondensowanego okrucieństwa i nienawiści.

5

Miłośnicy gier RPG nie mają łatwego żywota. Dlatego czym prędzej powinni skierować wzrok na dodatek do GOTHIC 2

GOTHIC II

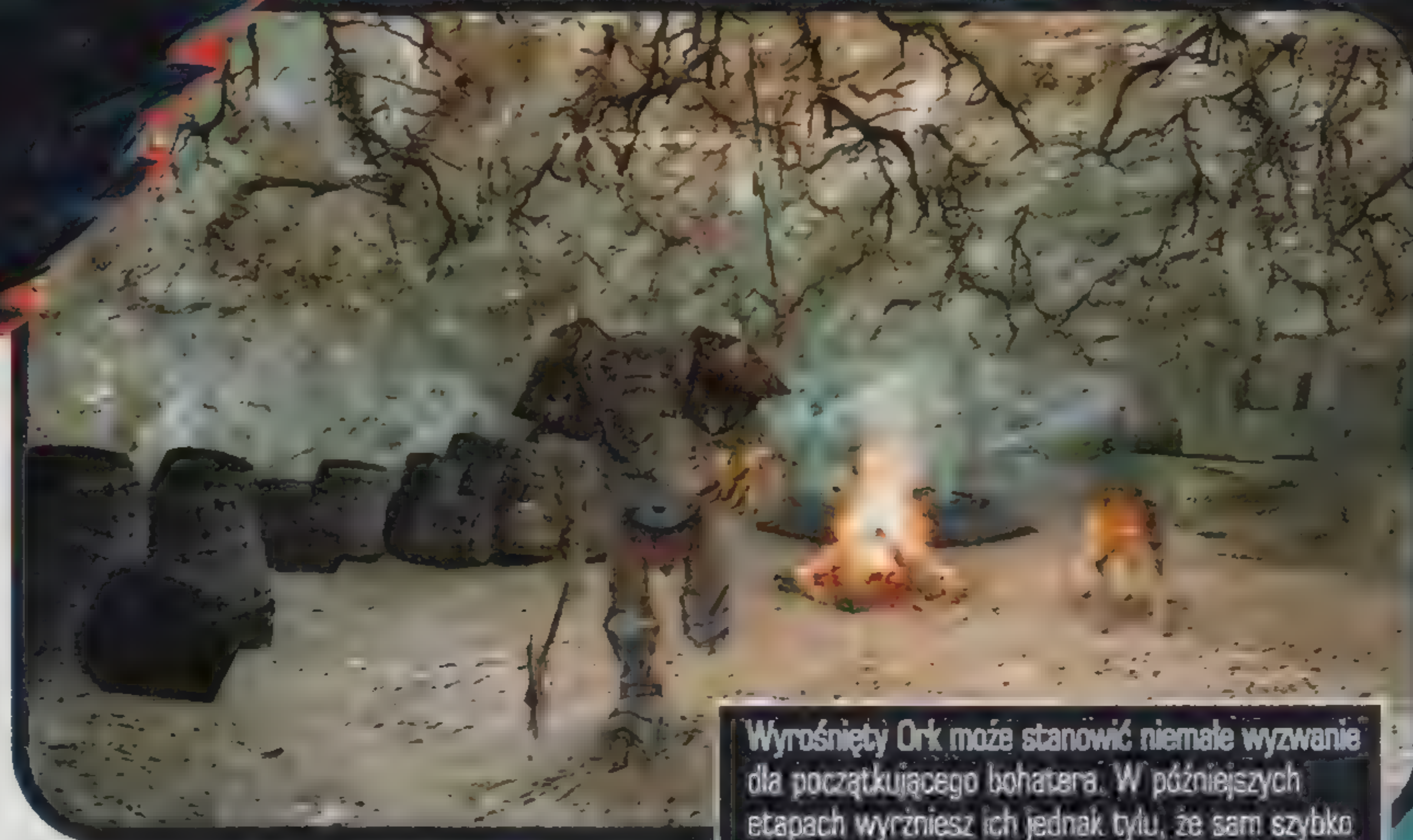
NOC KRUKA

Fani komputerowych gier fabularnych nie byli ostatnimi czasy jakoś szczególnie rozpieszczani. Na dobrą sprawę, jedyną godną uwagi produkcją z zeszłego roku był VAMPIRE: BLOODLINES, który – przy bliższym poznaniu – ujawniał wiele niedoróbek i błędów. Nic zatem dziwnego, że zapotrzebowanie na nowe tytuły jest ogromne. Doskonale zdający sobie z tego sprawę developerzy z niemieckiego studia Piranha Bytes szybko spreparowali nowy produkt. Może nie do końca oryginalny, ale cieszący jak wszyscy diabli.

Chociaż z braku lepszego wyrażenia nazywamy NOC KRUKA add-onem do GOTHIC 2, rzeczona zakładka zachowuje się inaczej niż programy zazwyczaj określane tym mianem. NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK czy BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY rzuciły graczy w totalnie nowe rejony z totalnie nowymi intrygami. **Natomiast instalacja NOCY KRUKA rozbudowuje wszystkie istniejące już elementy programu** – zwiększony zostaje świat gry, pojawia się blisko 100 nowych bohaterów niezależnych i kilkanaście nowych maszkar do rozwalenia, jest więcej przedmiotów magicznych, więcej ekwipunku. Na świecie pojawiają się nowe frakcje, postać można rozwijać na więcej sposobów i... Mógłbym tak wymieniać jeszcze długo. Krótko mówiąc, NOC KRUKA transformuje GOTHIC 2 w coś na zasadzie reżyserskiej wersji opowieści – jakże modnego ostatnimi czasy „developer's cut”.

GOTHIC – REAKTYWACJA

Oryginalny GOTHIC 2 pojawił się w sklepach przeszło dwa lata temu. W branży gier komputerowych to dużo czasu i, niestety, daje się to odczuć. Zwłaszcza że NOC KRUKA nie przynosi rewolucyjnych zmian w sferze grafiki. Świat gry nie zachwyca ogromem, chociaż wciąż prezentuje się nad wyraz klimatycznie. Drażnią natomiast: niewielka szczegółowość postaci i większości szwendających się po lesie bestii, a także brak ładnej wody, którą tak pięknie generuje



Wyrośnięty Ork może stanowić niemałe wyzwanie dla początkującego bohatera. W późniejszych etapach wyróżnisz ich jednak tylko, że sam szybko stracisz rachubę.

konkurencyjny MORROWIND. Z drugiej strony, grafika i tak przestaje mieć w pewnym momencie znaczenie. **Świat gry jest na tyle rozbudowany i zróżnicowany, że nie zdążysz nawet zauważyć, kiedy będzie mijała kolejna godzina zabawy.**

Historia opowiedziana w NOCY KRUKA sprawnie wkomponowuje się w wydarzenia znane ci z GOTHIC 2. Będziesz miał okazję przekonać się o tym na własnej skórze, albowiem po instalacji dodatku musisz rozpocząć przygodę od samego początku. Nie ma chyba większego sensu opowiadać tu o fabule NOCY KRUKA. Dość rzec, że za jej sprawą odwiedzisz całe mnóstwo nowych terenów, takich jak pustynie i lasy tropikalne. To jednak nie wszystko – powiększone zostały także niektóre elementy znanego już świata. Dlatego też warto odwiedzić wszystkie dostępne miejsca. Pamiętam, że bardzo zdziwiłem się, gdy spotkałem w Dzielnicy Portowej zupełnie nowego Alchemika, który dodatkowo miał bardzo fajne zlecenie. Powiększone zostały niektóre mokradała, zaś tu i ówdzie pojawiły się nowe miejscówki. Już na początku rozgrywki natkniesz się na posąg mrocznego boga Beliara czy choćby na przypominający Stonehenge kamienny krąg.

Wspominałem już o nowych postaciach. Jest ich blisko setka – z większością wiąże się różnego rodzaju zadania. **Wielu nowych bohaterów jest ponadto związanych z nowymi gildiami, jakie pojawiły się w świecie GOTHIC 2.** Graczy, pamiętających jeszcze czarownika Vatrasy, ucieszy wiadomość, że teraz pojawi się możliwość przyłączenia się do Magów Wody. Z Magami Wody bezpośrednio związani są przedstawiciele ugrupowania o nazwie Pierścień Wody – ich zadaniem jest pomoc wspomnianym czarow-

Jeśli wciąż ci mało

GOTHIC 3, którego premiera planowana jest na koniec 2005 roku, ma zaskoczyć graczy nie tylko ogromem przedstawionego świata, ale też szeregiem innowacyjnych rozwiązań. I tak, świat gry ma być sześciokrotnie większy niż w G2. Animacje postaci nie będą ustępowały tym, które mieliśmy przyjemność oglądać w HALF-LIFE 2 (z racji wykorzystania rozwiązania o nazwie Emotion FX2). Dzięki zastosowaniu silnie zmodyfikowanego engine'u graficznego o nazwie Gamebryo – tego samego, na którym hula konkurencyjny MORROWIND czy zapowiadany w bieżącym numerze FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH – program będzie wyglądał powalająco. Z tego, co udało nam się ustalić, planowane są też zmiany w sferze gameplay'u – mówi się o modyfikacji systemu walki, a także o wprowadzeniu całej masy nowych umiejętności.

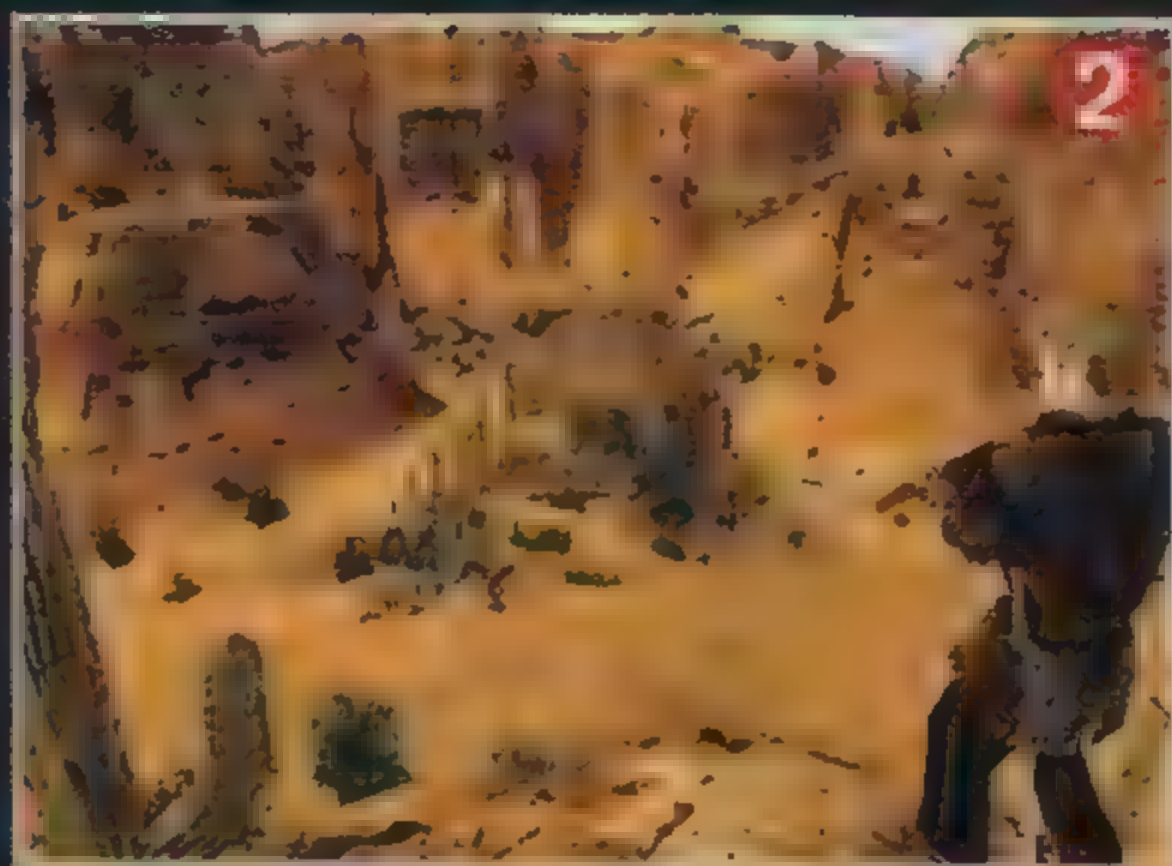
Pozostaje zatem wytrwale czekać, aż w Sieci pojawi się coś bardziej konkretnego – na przykład garść screenów, które mogą okazać się idealnym pretekstem do wymażenia na temat GOTHIC 3 czegoś więcej niż ta ramka. Tak więc, do tej kwestii jeszcze wrócimy.



CO NOWEGO W OKOLICACH KHORINIS?



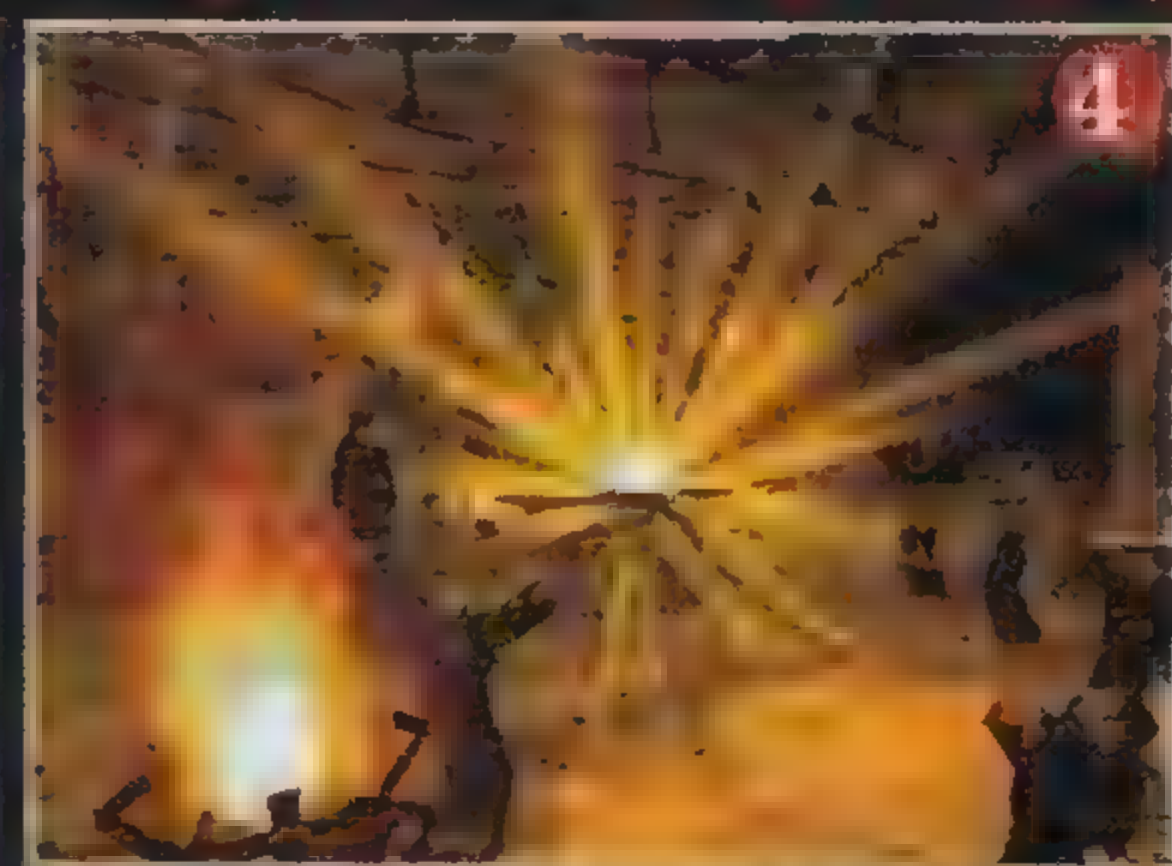
1 Baza wypadowa krwiożerczych i brutalnych korsarzy, których ostatnio widzieliśmy w **SID MEIER'S PIRATES** czy **PORT ROYALE 2**.



2 Zawsze powtarzam, że co jak co, ale pustynia na pewno jest nieodzownym elementem każdej szanującej się c-RPG!



3 Czarowanie, czyli – jak mówią Amerykanie – **Cherry Mary**. Zaklęcia nie wyglądają może miazdząco, ale dają radę.



4 Kilkaset kilometrów katakumb i podziemnych sal. To właśnie tutaj, zgodnie z wieloletnią tradycją, zmierzysz się z upadłymi bogami i nieumarłymi



Życie w świecie **GOTHIC** toczy się własnym torem – zmieniają się warunki pogodowe, gracz gromadzi punkty doświadczenia, a NPC-e oddają się swym skryptowanym zajęciom.

nikom. Jeszcze na farmie Lobartha natkniesz się na jednego z Piratów, którzy trudnią się rozbójem i grabieżami, najchętniej morskimi. Inna sprawa, że jedyna flota w okolicy, która nadawałaby się do płaudowania, została już dawno posłana na dno przez Orków. Kolejnym ugrupowaniem są Bandyci. Co istotne, tym razem możesz się do nich przyłączyć. Oczywiście znane z oryginalnej gry gildie, czyli gwardia miejska, najemnicy lub Mago-wie Ognia, są wciąż w grze obecne. Niekiedy wiążą się z nimi nowe przygody.

PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Trzeba przyznać, że ogrom rzeczy czekających na wykonanie w **NOCY KRUKA** może wprawić w osłupienie. Co ciekawe, warto też zająć się znanymi już z podstawowej gry zleceniami, gdyż w wielu przypadkach pojawiły się nowe rozwiązania, które można teraz zastosować. Pod tym względem **GOTHIC** coraz bardziej zaczyna upodabniać się do

FALLOUT, w którym właściwie z każdej sytuacji było więcej niż jedno wyjście. Bardzo fajne jest też to, że obrócone w czyn decyzje dają rozmaite skutki. A to komuś podpadniesz, a to kogoś będziesz musiał zakatować, a to okaże się, że sprawy potoczyły się niekoniecznie po twojej myśli. To skłania do eksperymentowania, a co za tym idzie, poświęcania rozgrywce maksymalnie dużo czasu. Uwierz mi, nie masz co marzyć o wyprawie w niezbadane rejony wyspy, jeśli masz wiele pracy czy też czeka cię ważny egzamin. To po prostu nie ma sensu. Podobnie jak w poprzednich częściach, rozwój postaci trwa bardzo długo i nawet możliwość zapuszczenia się nieco głębiej w puszcę kosztuje wiele pracy, tj. zabijania monstrów i wykonywania wszelkich możliwych zleceń.

Skoro już o monstrach mowa, bestiariusz gry uległ znacznemu rozszerzeniu. W instrukcji **NOCY KRUKA** wymienia się zaledwie kilka szkarad, jednak podczas gry wiele razy zdziwisz się, padając ofiarą jakiegoś nieznanego drapieżnika. Co ciekawe, mimo upływu czasu, co potężniejsi przeciwnicy (jak choćby Wojownicy Orków, Kamienni Strażnicy czy Smoki) wciąż robią niezłe wrażenie. Muszę przyznać, że bije od nich moc. Niektóre z bestii to wariacje na temat obecnych już typów (jak choćby nieumarłe wersje zwierzątek), inne zaczerpnięto z pierwszej części gry, natomiast kilka – jak gołemy wzorowane na azteckich rzeźbach – to zupełnie nowaliki. Jak można się domyślać, znaczne urozmaicenie fauny świata **GOTHIC** bardzo dobrze wpłynęło atrakcyjność tytułu.

Chociaż bohater rozpoczyna grę tak samo zielony jak w przypadku podstawowej wersji programu, podczas rozgrywki będzie miał okazję dokonać wielu nowych rzeczy. Pomocne w tym okażą się nie tylko przeróżne misje, ale także szereg nowych, magicznych przedmiotów. Będziesz mógł rzucać zaklęcia z Kręgu Wody, ale też spróbujesz czarnej magii Beliar. Znajdziesz różnego rodzaju pierścienie, pasy, a nawet

amulet Szukającego Ognika, który wskaże ci położenie różnych użytecznych przedmiotów. Natkniesz się też na zapisane pradawnymi runami kamienne tabliczki, które odpowiednio odczytane zwiększą twoje atrybuty czy umiejętności. Jak zatem widzisz, na nudę raczej nie będziesz narzekał.

ENTUZJASTYCZNA PUENTA?

NOC KRUKA – na co w pewien ograniczony sposób wskazuje tytuł – została całkowicie zlokalizowana. Do działania wymaga zainstalowanej na dysku polskiej wersji gry. W programie możesz usłyszeć gwiazdy polskiego dubbingu: Jarosława Domina, Piotra Bąka, Andrzeja Tomeckiego, a także coraz chętniej używającego głosu w komputerowych produkcjach Mirosława Zbrojewicza. Pewne zastrzeżenia można mieć do samej jakości lokalizacji (nie brakuje tu dialogów wypadających dość sztywno), lecz nie ma co się czepiać.

To samo można zresztą powiedzieć o większości elementów gry. Jednak krytyka i tak nie ma większego znaczenia, zważywszy na entuzjastyczne wypowiedzi fanów serii na przeróżnych forach i grupach dyskusyjnych. Stąd też wysoka ocena. Mam szacunek dla gości, którzy potrafią podtrzymać zainteresowanie grą z niemałym przecież stażem i robią to w taki sposób, że już ostrze sobie zęby na **GOTHIC 3**. Do tego czasu powinienem mieć już za sobą ponowną eksplorację tej przeklętej wyspy.



Przytulne wnętrze wiejskiej chaty. Do tego prosta dziewczka przy palenisku – normalnie full folklor!



RPG

Gothic 2: Noc kruka

5

PC

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 700 MHz, 256 MB RAM

Piranha Bytes / CD Projekt

www.gothic2.com/addon

59.90

+ Całe mnóstwo nowości, wzbogacony świat

Przestarzała grafika

grafika 4

dźwięk 4

fajda 5

Druga część **GOTHIC** po genialnym liftingu prezentuje się nad wyraz okazale – to pozycja obowiązkowa dla miłośników gry. Do sklepu biegiem marsz!

II wojna światowa
powraca w super-
realistycznym wydaniu



HEARTS OF IRON II

O A jakiego czasu kamery największego konfliktu w historii ludzkości powracają niemal w każdym numerze **CLICKA!** jak tłumaczyć. A dziesięć powód jest: doskonała mocna wystrzałowy. Bo nie dość, że opisujemy gra traktuje o II wojnie światowej, to jeszcze jest sequela wydanej trzy lata wcześniej grze **HEARTS OF IRON** (znanego też pod spolszczonym tytułem **WOJNA ŚWIATOWA**) – jedną z najlepszych i najbardziej skomplikowanych gier strategicznych ostatnich lat.

O CO TYLE SZUMU?
Na wstępie pragniemy uspokoić wszystkich obawiających się o stabilność **HEARTS OF IRON II** („jedynak” była pełna koszmarnych błędów i awaryjnych misjami aż do końca 1.6). Paradygmaty **Entertainment** – producent i developer gry – wraz z wypuszczeniem drugiej części udowodniło, że potrafi uczyć się na własnych błędach i sequela usunie chyba wszystkie możliwe przeszkody uniemożliwiające czernienie pełnej przyjemności z rozgrywką. Można oprócz strategicznego wystawienia do „windy”. Co więcej, bierący udział w grze z pomocą wielu innych niedogodności – jak chociażby mało funkcjonalnego interfejsu, w którym tak łatwo można się było pogubić. Ale o tym później.

Grę przedstawia w **HoI2** to historia wojny światowej, a konkretnie okresu międzywojnia i wojny 1939-1945. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

Kilka dobrych rad

Zbuduj długofalową strategię działań (z przybliżonymi datami osiągnięcia konkretnych celów).
Technologie będą wynajdywane szybciej, jeżeli zatrudnisz zespoły, których specjalizacje w jak największym stopniu pokrywają się z wymogami projektu.
Jeśli benzyny zabraknie na dowolnym etapie kampanii, zapomnij o wsparciu oddziałów, którym do optymalnego funkcjonowania potrzebne jest paliwo. Mam tu na myśli dywizje pancerne, lotnictwo, marynarkę oraz dywizje zmechanizowane/zmotoryzowane/dowodzenia.
Jeśli tylko można, stosuj manewry oskrzydłujące oraz inicjuj okrążenie, by odciąć wroga oddziały od zaopatrzenia. Brak zaopatrzenia oznacza, że spada organizacja, co z kolei wpływa na morale każdej dywizji.
Nigdy nie atakuj/broń się armią dowodzoną przez oficera zbyt niskiego rangą, by mógł skutecznie prowadzić działania. Obniża to drastycznie podstawową skuteczność podporządkowanych dywizji.
Co pewien czas sprawdzaj, kto dowodzi twoimi armiami. Dowódcy umierają na polu walki lub z przyczyn naturalnych, a ich następcy niekoniecznie nadają się na nowe stanowiska.

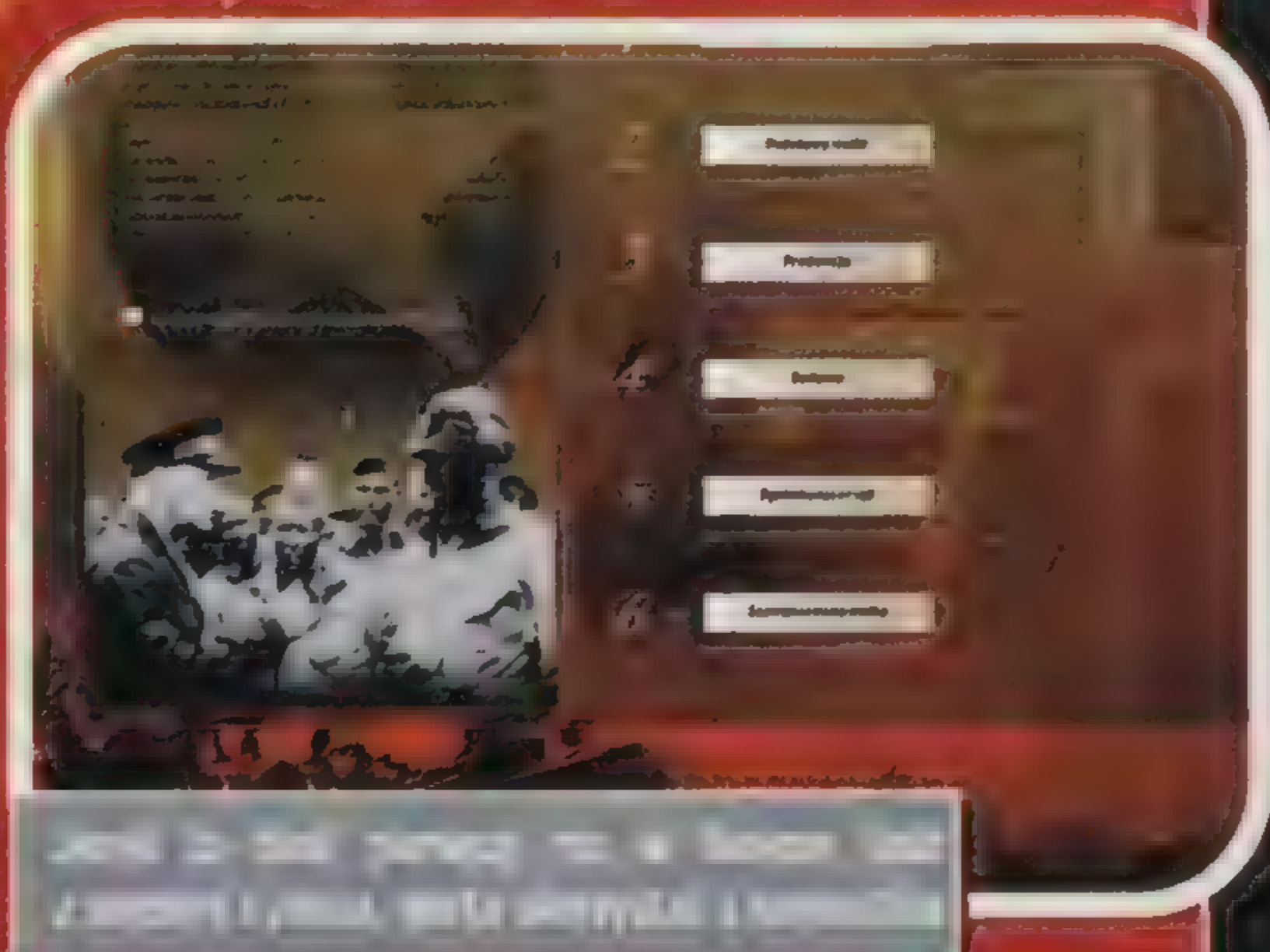
W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

lony fragment historii, to warto nie zapomnieć o bezczelności.

ZDOBYSĆ EVERESTU

W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.



W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

KONKRETNE? PROSZĘ BARDZO!

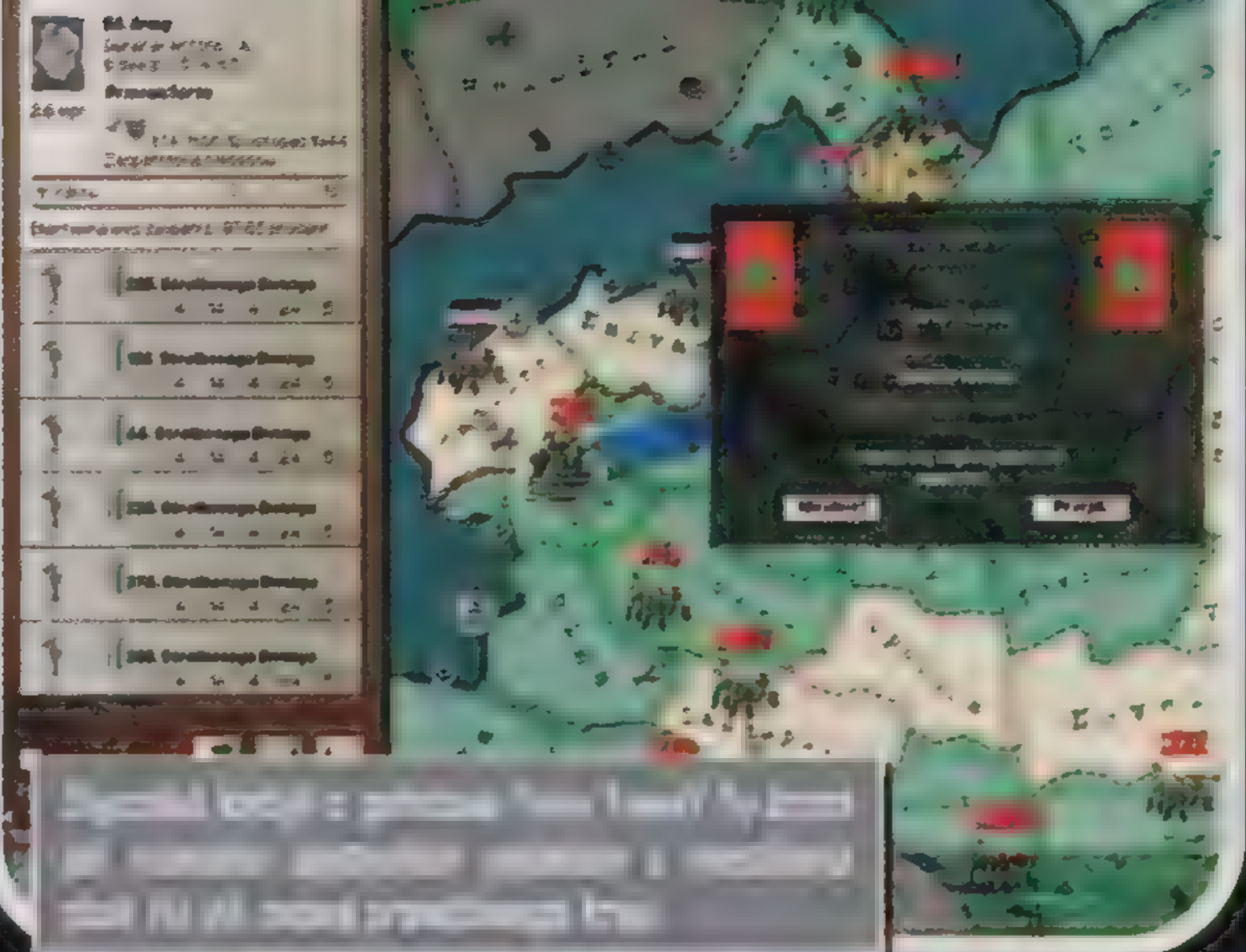
W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

NADCHODZI LEPSZE

W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.

W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki. W grze możemy wybrać jedną z trzech głównych stron konfliktu: Niemcy, Wielką Brytanię, Związek Radziecki.





Przykładowy początek kampanii

Jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

POSTĘP TECHNOLOGICZNY

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

POLITYKOM TEŻ SIĘ DOSTAŁO

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

DATA

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

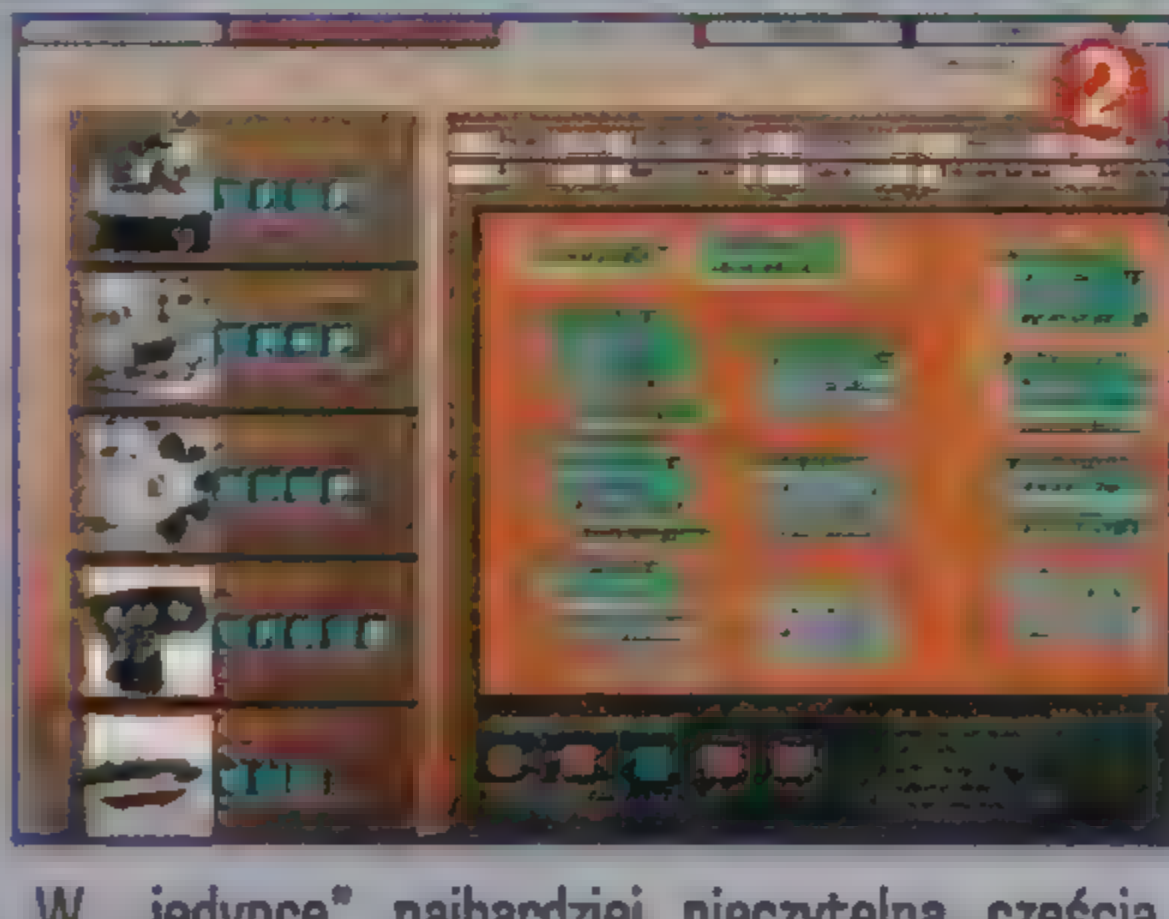
W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

W tym numerze jest to pierwszy z trzech numerów, które składają się na pierwszy tom. Zaczyna się od wyboru państwa, które chcesz prowadzić. W tym przypadku jest to Niemcy. Następnie wybierasz datę rozpoczęcia kampanii. W tym przypadku jest to 1 września 1939 roku. Następnie wybierasz mapę, na której chcesz grać. W tym przypadku jest to Europa. Następnie wybierasz poziom trudności. W tym przypadku jest to Średni. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie jednoosobowym czy dwuosobowym. W tym przypadku jest to jednoosobowy. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania. Następnie wybierasz, czy chcesz grać w trybie kampanii czy w trybie losowym. W tym przypadku jest to kampania.

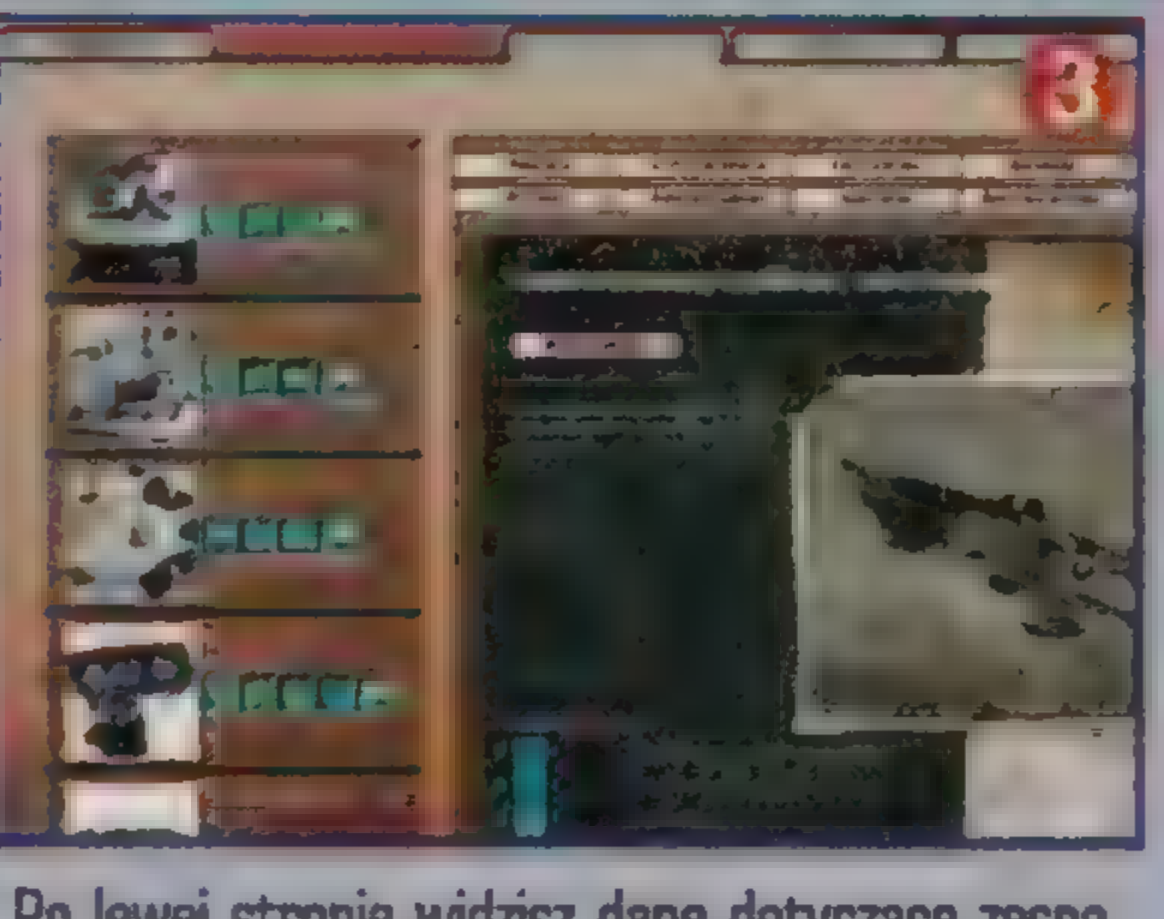
Najważniejsze zmiany



Odrestaurowany i poszerzony ekran dyplomacji. Dodano nawet zdjęcia wszystkich ówczesnych oficjeli



W „jedynce” najbardziej nieczytelną częścią interfejsu był chyba ekran technologii. W Hol2 wygląda o niebo lepiej



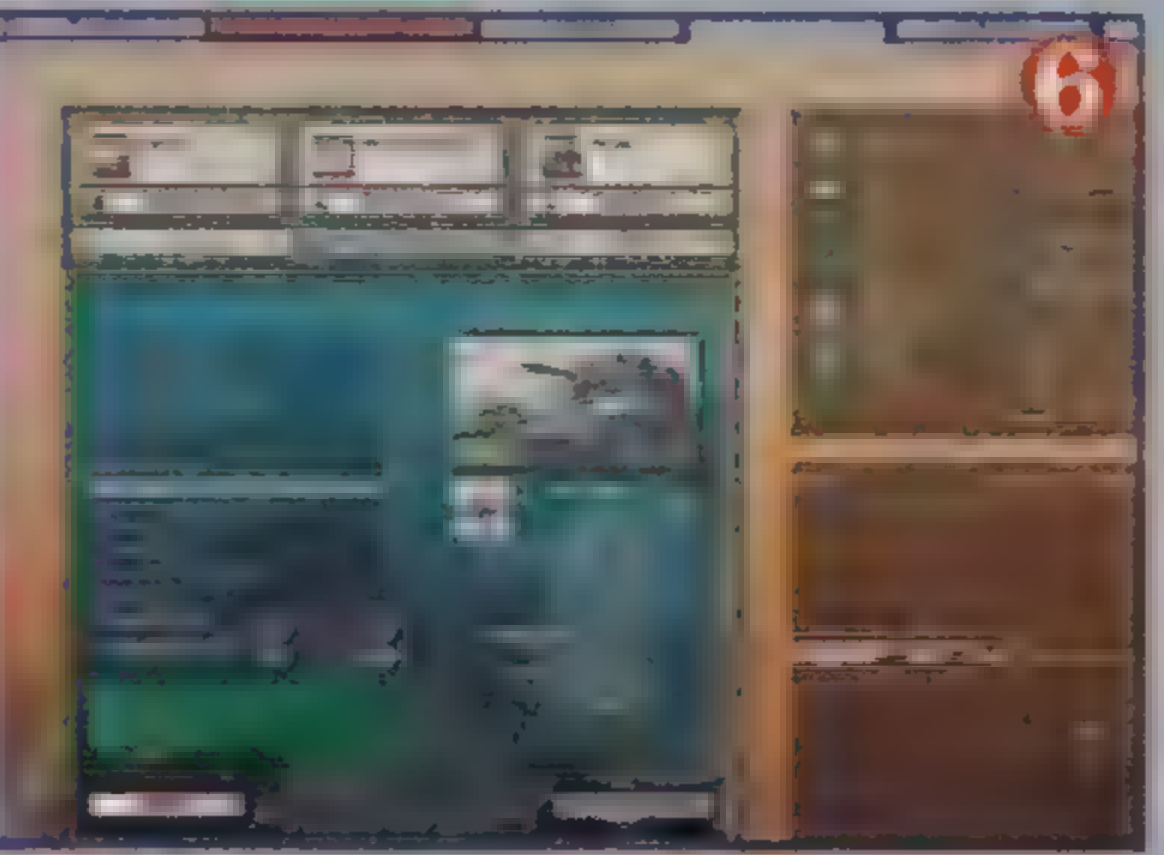
Po lewej stronie widzisz dane dotyczące zespołów badawczych, a po prawej szczegóły o postępach prac nad nową technologią



Nowy projekt interfejsu zasługuje na same pochwały. Wszystko jest pod ręką, czyli tam, gdzie być powinno



Na głównym ekranie można obserwować przebieg i wyniki wszystkich bitew



Zakładka produkcji przemysłowej. Uproszczona w stopniu pozwalającym załatwić wszystkie sprawy jednym bądź dwoma kliknięciami myszy

Strategiczna (II wojna światowa)

Hearts of Iron

5-

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 800 MHz, 128 MB RAM,
1 GB wolnego miejsca na HDD

Paradox Interactive / Cenega
www.paradoxplaza.com

99.90

grafika 3

dźwięk 4

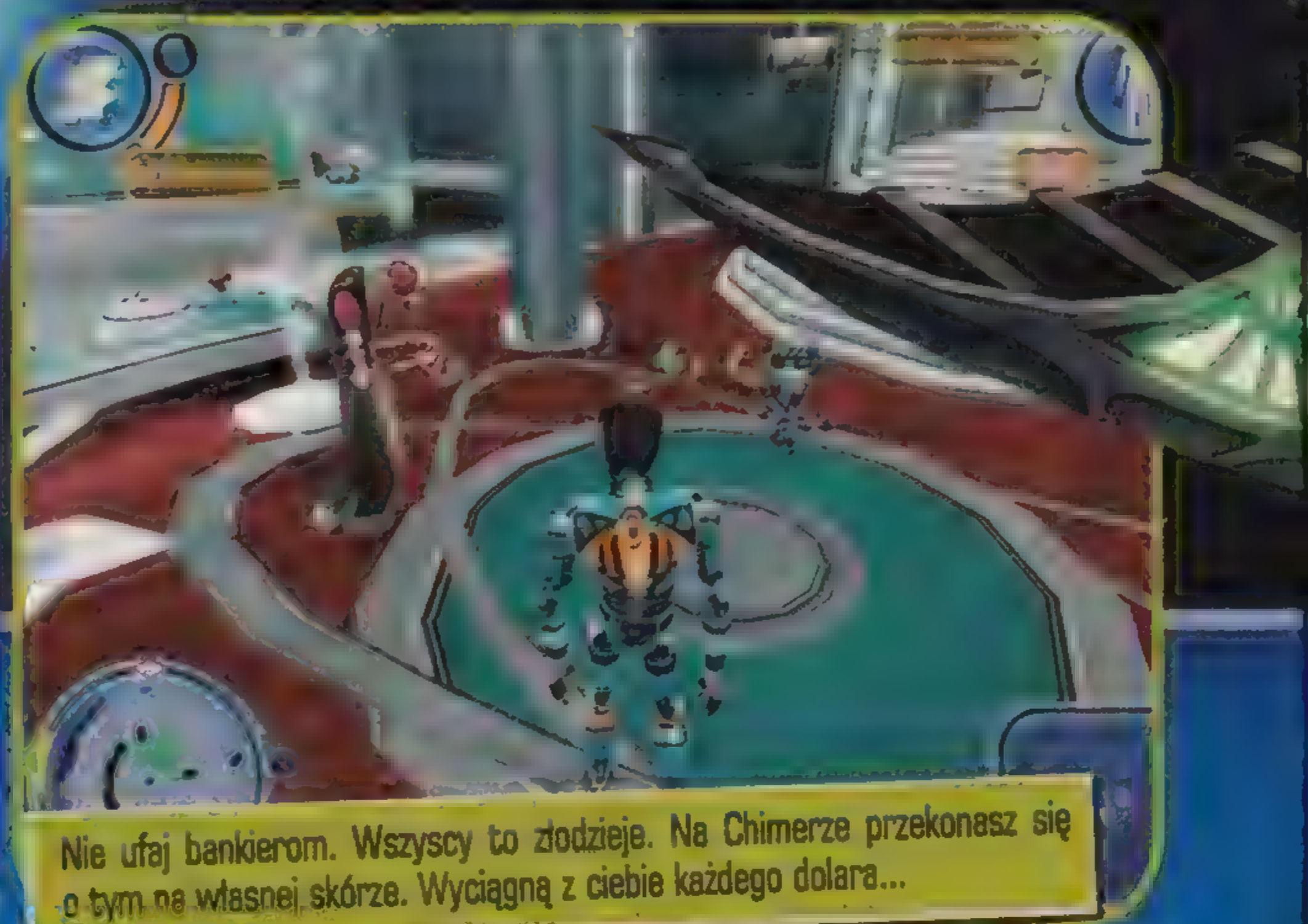
fajda 5

Za małe tutaj e-gosza w porównaniu z „jedynką” muzyka

Niezwykłe szczegółowe i realistyczne gry, które zadowolą najbardziej wymagających graczy. Uwaga! Pełna wersja

SCRAPLAND

Scrapland to za mała asteroida dla dwóch gatunków. Nie ma tam miejsca dla ludzi. Wstęp mają tylko maszyny!



Nie ufaj bankierom. Wszyscy to złodzieje. Na Chimerze przekonasz się o tym na własnej skórze. Wyciągnę z ciebie każdego dolara...

American McGee to nazwisko rozpoznawane przez graczy na całym świecie. Gry firmowane przez niego to znakomite tytuły, obowiązkowe pozycje dla każdego fana elektronicznej rozrywki. Ze SCRAPLANDEM jest podobnie. Powiem ci, że ucieszyłem się, gdy gra trafiła wreszcie w moje łapki. Ale spokojnie, wszystko po kolei.

Początek jest standardowy. Tuz po wyładunku na Chimerze D-Tritus zostaje dziennikarzem. Nie jest jednak w stanie wykonać już pierwszego zadania. Wywiad z biskupem możliwy jest, jak się okazuje, tylko w zaświatach. Szanownego pur-



Po miesiącu lata wielu szaleńców strzelających do wszystkiego, co się rusza. Trzeba uważać, bo potrafią zaskoczyć!



purata, ktoś go zabił w oleju jak frytkę...

No i oczywiście, kto ma rozwikłać zagadkę morderstwa? Słusznie się domyślasz – ty. Cała sprawa szybko się komplikuje, ale D-Tritus radzi sobie wyśmienicie w roli detektywa.

Teoretycznie poza wątkiem głównym dostajesz multum zadań pobocznych, ale sprowadzają się one do questów typu: zniszcz X wrogich statków, pokonaj w walce na arenie wystawionego przez Crazy Gamblera przeciwnika itp. Nawet teksty zlecające ci misje brzmią tak samo.

Zmienia się tylko liczba statków do rozniesienia. Na szczęście możesz je odpuścić sobie na jakiś czas wykonywanie zleconych ci zadań. Właśnie się po Scraplandzie może dotąd nie korzystasz z większych finansów. A bez kasy na tej asteroidzie nie da się żyć.

Wszystko kręci się wokół dolarów. Z resztą na koncie życie nie jest

wesołe. Dlatego też pierwszą, o co należy zadbać, to pełna kieszka. Bez ka-

sy nie możesz nawet stać się właścicielem statku. Obaj nie zapomnij o zabezpieczeniu portfela. Można to robić na wiele sposobów, ale najłatwiej i najbardziej wydajnie jest kraść inne statki i zawozić je do Rusty'ego. Ten rozbiera je na części i masz kapuchę. Co prawda gość kuszarnie z ciebie zdiera, ale to najpewniejsza droga do bogactwa. Jest jeszcze kilka innych sposobów na wzbogacenie się – niestety część z nich okazuje się niebezpieczna.

Większość czasu mieszkańcy asteroidy spędzają podejmując wyzwania rzucane im przez Crazy Gamblera. Tak naprawdę to on rządzi Scraplandem i cały ten świat kręci się za jego przyzwoleniem. To właśnie on powoduje, że w trakcie, gdy lataasz sobie po mieście, wokół ciebie walczą inni mieszkańcy. Jako że śmierć nie grozi prawie nikomu (wyjątkiem jest, nie wiem czemu, arcybiskup), roboty zamieszkujące planetę pozwalają sobie na wiele. Mogą, bo mają GDB – GREAT DATA BASE. To w niej zawarte są kopie mieszkańców „wysypiska”. W każdej chwili za drobną opłatą 1000\$ możesz znowu chodzić po świecie. Jeśli nie starczy ci kasy, też nie musisz się szczególnie martwić. W takim wypadku lądujesz w więzieniu – jeśli się z niego wydostaniesz, wracasz do swoich zadań.

Ty też możesz pojedynkować się z innymi mieszkańcami. Tylko uważaj – część z nich to nie łajdacy. Mają naprawdę szybkie i niebezpieczne statki. Jeśli już jesteś przy stat-

kach, warto wspomnieć, że do dyspozycji dostajesz naprawdę spore floty powietrzne. Rusty, o którym budujesz swoje pojazdy, ma spory hangar i potrafi tworzyć cuda według twojego zamówienia. Byleś miał kasę na części i projekt, on już poskłada wszystko do kupy. Uzbrojenie statków nie jest może jakoś specjalnie urozmaicone, ale jest z czego wybierać. Część to tylko zwykłe pukawki, ale są i takie, które jednym strzałem potrafią wysłać przeciwnika do nieznanych sfer.



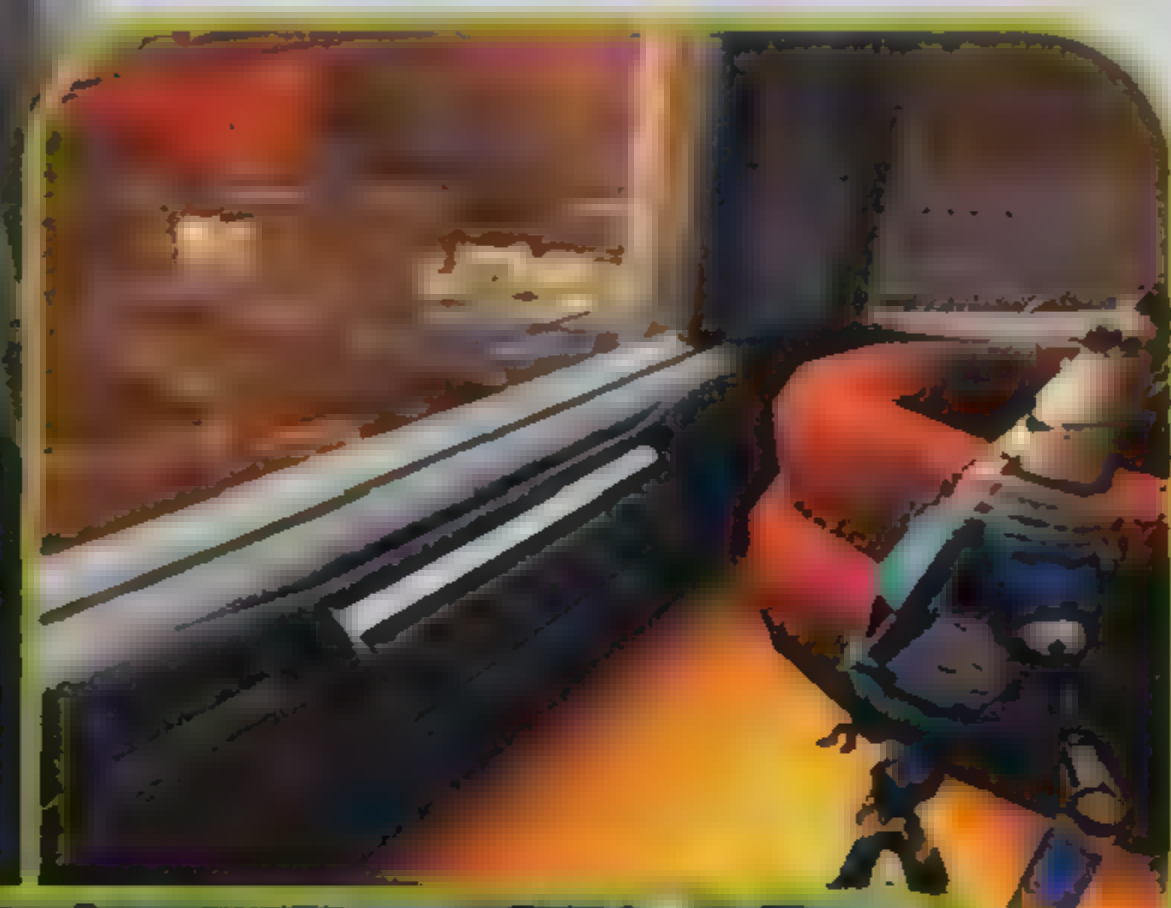
Czy D-Tritus lubi przebieranki?

Latać każdy może,
trochę lepiej lub
trochę gorzej.

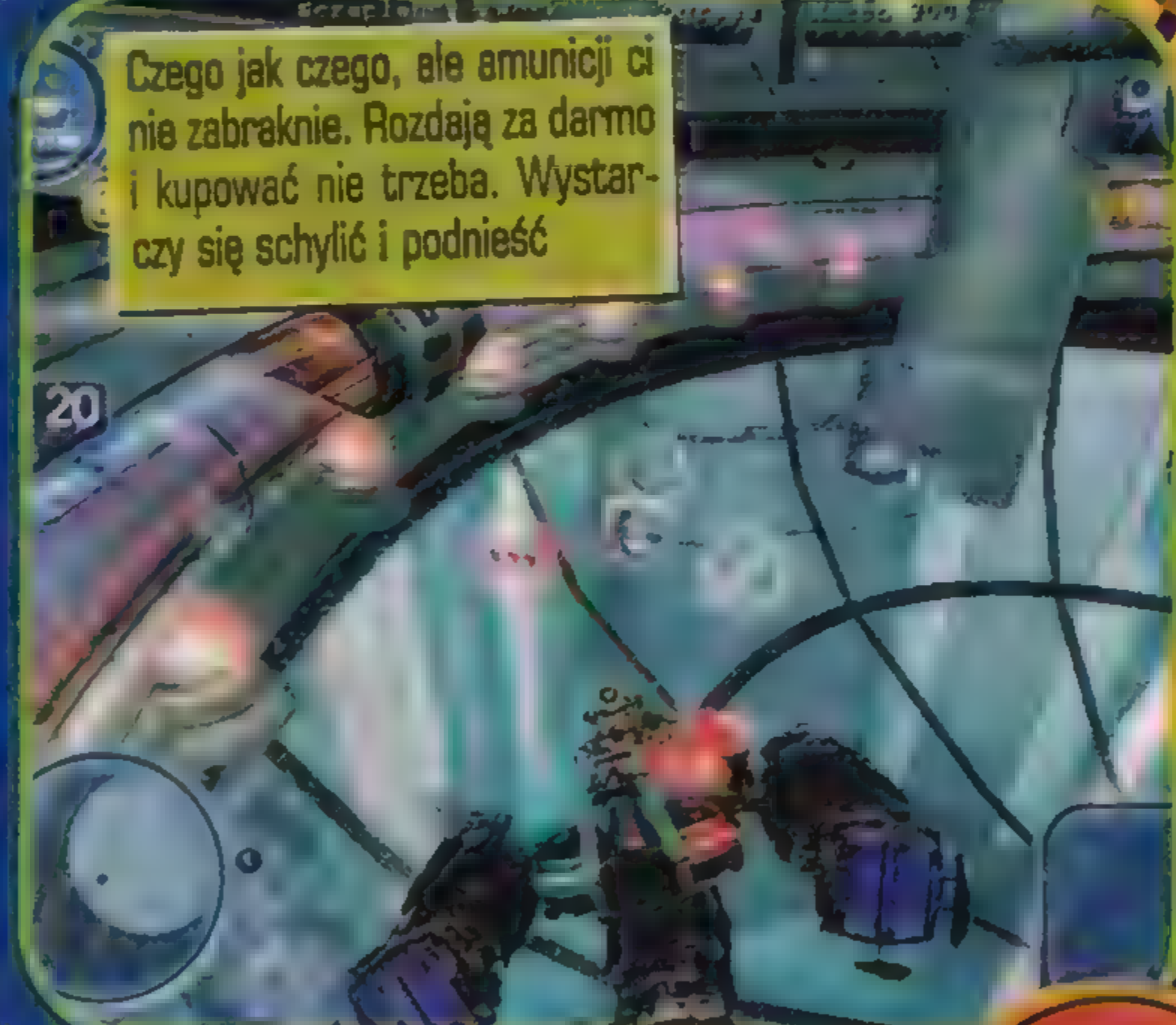


Zaklinanie węża

Jeśli komuś znudzą się już misje, jakie otrzymuje w grze, może dorobić swoje własne. Enlight zapowiedział wypuszczenie darmowego środowiska do tworzenia nowych zadań i modyfikacji gry. Zabawy mnóstwo, ale pod jednym warunkiem – musisz znać Pythona. Jeśli ten język programowania jest ci obcy, zrobienie czegokolwiek będzie wymagało dużego samozaparcia. Z drugiej strony, może by tak powiększyć oczy naszej Betty?!



Czego jak czego, ale amunicji ci nie zabraknie. Rozdają za darmo i kupować nie trzeba. Wystarczy się schylić i podnieść



sarży na drugi koniec galaktyki. Początkowo, jak to zwykle bywa, dostaniesz w swoje łapki stary i niesterowny ziom. Z czasem będzie cię stać na lepszy statek i dodatkowe środki eksterminacji.

D-Tritus nie posiada własnej broni, ale zaraz po przybyciu na Scrapland dostaje „złakowany” program do obsługi GDB. Dzięki niemu zmienia ciało, w których się znajduje, jak rękawiczki. Zmiana postaci jest bardzo pożyteczna. Warto z tej umiejętności korzystać, bo wraz z ciałem przejmujesz złośliwości danego robota. Wszystko jest fajnie do momentu, gdy przydobyje cię Beholder. Jeśli uda mu się cię przeskanować, gdy jesteś w innej postaci, lepiej zacząć wiać, bo za moment będziesz miał na karku całą policję Scraplandu. W większości wypadków skończy się to zejściem.

Projektanci SCRAPLANDU skupili się na tym, aby miasto i całe otoczenie było ładne. Udało im się to osiągnąć. Miasto przypomina rozmachem metropolię z „Piątego Elementu”. Warto przelecieć się po nim choćby po to, aby je poglądać. Różnorodność postaci jest spora. Tak naprawdę tylko D-Tritus i Betty (to ta łaseczka w czerw-

nym stroju) wyglądają mniej więcej „po ludzku”. Moze grafika nie jest specjalnie szczegółowa, ale akurat w tej grze nie ma to wielkiego znaczenia. Jest po prostu ślicznie i na tym poprzestałmy.

Spora część gry spędzisz na pogawędkach z innymi mieszkańcami miasta. Ich gadki są często standardowe, ale można się w nich doszukać sporej dawki humoru. Autorzy wiele czasu poświęcili na nagranie głosów, tak aby oddawały charakter postaci. Przedstawiciele władzy można poznać po tonie, jak i po tym, co gadają. A i reszta mówi w bardzo charakterystyczny sposób. Jeśli

jednak chodzi o dźwięki, mnie najbardziej do gu-

stu przypadł soundtrack.

Muzyka jest całkiem niezła i można jej słuchać w czasie rozgrywki, czego o większości gier powiedzieć nie mogę. Rodzaj muzyki zmienia się wraz z rozwojem akcji, ale to już kanon. Można usłyszeć lekkie techno, trochę nowoczesnego rocka oraz mieszanki tych dwóch gatunków. Co najlepsze, w większości są to całe utwory i to nawet ze słowami. W grze nie zabrakło też trybu Multiplayer, ale niesta-

ty nie dane mi było zasmakować rozgrywki z innymi graczami. Serwerów jest niewiele, a gdy w końcu na jakiś trafiałem, ział pustkami przez wiele godzin. Sam nawet postawiłem serwer widoczny w Internecie, ale nikt mnie nie nawiedził. Szkoda :(Mam nadzieję, że gdy gra zdobędzie popularność, w wirtualu będzie można spotkać innych graczy. Aktualnie jest dostępnych tylko kilka map, ale producenci gry mają dostarczyć nam narzędzia do ich tworzenia oraz do produkcji modów.

Zarówno postacią, jak i statkiem sterujesz za pomocą myszy i klawiatury (znany wszystkim WSAD). Rozwiązanie to sprawdza się całkiem nieźle. Już po kilku chwilach jesteś w stanie zapanować nad postacią i pilotować statek. Interfejs też jest intuicyjny i łatwy do opanowania.

Na koniec powiem tylko tyle: gra wciągnęła mnie na jakiś czas i nie mam zamiaru aktualnie opuszczać Scraplandu. Jest mi tu miło i dobrze. Spotkałem fajną łaskę (muszę tylko uważać na szefa, bo Betty i jemu wpadła w oko), ścigam się, kiedy chcę (czyżby lecieć bo chcę? – Frogger :), a gdy mam ochotę komuś przysmażyć tyłek laserem, po prostu wyzywam go na pojedynek. Tu mi ciepło, tu mi dobrze i tu będę się rozmnażał :)



D-Tritus zabijał się w niej od pierwszego wcięcia. To chyba przez te duże oczy

TPP

Scrapland

4+

PC

Xbox

Wersja PL

Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM,
1 GB wolnego miejsca na HDD

Enlight / MercurySteam
www.scrapland.com

19.90

+ Rewelacyjna grafika i ciekawy pomysł

Za częste ładowanie poziomów, czasem za trudne zagadki

grafika 5

dźwięk 4

fajda 4

American McGee ponownie w akcji. Gry spod tego znaku to produkty warte zakupu. Tak też jest ze SCRAPLANDEM!

Jeden z niewielu kryminalistów,
w którym po efektownym
śledztwie walczysz
z podejrzanym na sali sądowej

Columbo, Kojak, Borewicz mieli dziesiątki fanów. W Polsce istniały ich aktywne fan-kluby, zaś książki kryminalne sprzedawały się wymyślenie. Z czasem jednak dawni bohaterowie odeszli w przeszłość, zastąpieni przez dużo bardziej dynamicznych „Policjantów z Miami”, „Dempsey i Makepeace” oraz brygady antynarkotykowe. Kryminał niemal zupełnie zniknął z ekranów telewizora, a na monitorach na dobrą sprawę się nie pojawił. W natłoku strzelanek i widowiskowych gier ak-

To nie był mój pow. Jedem rano jasnica, a nie pomidory. Zresztą popatrzaie - jestem czysty!

Zagadki z LAW AND ORDER stoją na przyzwoitym poziomie, choć niekiedy nie są zbyt logiczne. Kilka z nich to tak szalenie ograniczone chwytły jak składanie do kupy podartego listu. Wielką niespodzianką stanowi natomiast dostępna w komplecie pierwsza część gry, zatytułowana DEAD ON THE MONEY. Program pochodzi z końca 2002 roku i opowiada o śledztwie w sprawie śmierci brokera giełdowego.

Przyzwolta gra przygo-
dowa. Przewiedź śledztwo
w sprawie śmierci pięknej ba-
nietki. Świat sportu i przestę-
pczy odłamek w jednym.

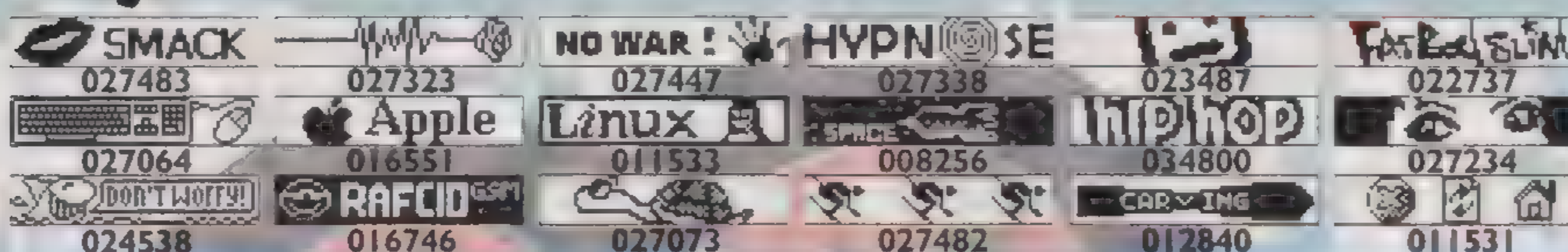


7164 koszt 1 zł netto, 1,22 zł brutto
7265 koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto
7365 koszt 3 zł netto, 3,66 zł brutto

☆☆☆



OPJECHANE LOGOSY SMS NA KUNER **7265 1,41€** BRUTTO



Ustęp na dostarcza dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony, Ericsson, Siemens.

ZAKRĘCONY GRY JAVA

Hudson Blade



Nokia: 3510, 8910i, 3530, 3560,
3100, 3200, 3300, 6610, 7210, 6800, 7250,
6100, 5100, 3650, 7650, N-Gage

SKOKI 3D



Nokia: 3510i, 8910i, 3530, 3560
7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100, 3220,
6230, 7650, 3650, N-Gage, N-Gage QD,
6260, 6630, 7610, 6620, 6600
Motorola: V180, V220, V300, V500, V525,
V600
Siemens: SX1, CX65, C65

ALL TIME RACING



Nokia: 3510i, 3100, 3300 5100 6100, 6200
6220 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250
7650, Ngage, 6600, 3650
Siemens: M65, S65, C65, CX65
Motorola: V500, V300, V525, V400, V600
Sony-Ericsson: K700
Sharp: GX20, GX30, GX10 Sagem: MY65

MONO SMS NA NUMER **7265** 2,44 ZŁ BRUTTO
POLIFONICZNY SMS NA NUMER **7365** 3.66 ZŁ BRUTTO

mono	poli	
AA09.032432	AA09.032440	Mezo & Liber, Zeby nie było
AA09.032750	AA09.032779	Tede/Zdzisława Sosnicka, Jak żyć
AA09.031653	AA09.031658	Trzeci wymiar, Dla mnie masz stajla
AA09.031864	AA09.031887	52 Dębiec, To my Polacy
AA09.032045	AA09.032058	Morwa, To dla słuchaczy
AA09.036073	AA09.036095	Jeden Osiem L, Kiedyś było inaczej
AA09.024677	AA09.029563	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA09.027740	AA09.029707	Liber&Doniu, Skarby
AA09.031208	AA09.031216	Sistars, Sutra
AA09.032049	AA09.032062	Magiera & L.A. i WWO, Każdy ponad każdym

[illegible]

WYPAŚSIONE

AA09.035782 AA09.035794 Destyny's Child, Lose My Breath
AA09.035397 AA09.035419 Liber & Doniu & Kombi, Nasze randez vous
AA09.035312 AA09.035313 Tiesto, Traffic
AA09.033719 AA09.033728 Papa Roach, Getting away with murder
AA09.035577 AA09.035586 Usher, Stayin' Alive (feat. The Jackson 5)
AA09.036002 AA09.036003 Talib Kweli, I try

IMPRESLOWE

AA09.035906	AA09.035914	Nelly feat Tim McGraw, Over and Over
AA09.035914	AA09.035917	Call Me Hot
AA09.035918	AA09.035920	Tom Jones, Delilah
AA09.035924	AA09.035927	Las Ketchup, Aserejé
AA09.035934	AA09.035937	Stonebridge, Put em High
AA09.035937	AA09.035940	Wendy Sha Bedingfield, These Words
AA09.035947	AA09.035949	Wendy Ali Around The World (la la la la)
AA09.035951	AA09.035953	Yolanda Be Cool, Monday Morning
AA09.035955	AA09.035957	Timbaland, MC Jazzy
AA09.035971	AA09.035973	Donkey Kong
AA09.035977	AA09.035979	Donkey Kong
AA09.035983	AA09.035985	Donkey Kong
AA09.035987	AA09.035989	Donkey Kong
AA09.035991	AA09.035993	Donkey Kong
AA09.035995	AA09.035997	Donkey Kong
AA09.036003	AA09.036005	Donkey Kong
AA09.036007	AA09.036009	Donkey Kong
AA09.036011	AA09.036013	Donkey Kong
AA09.036015	AA09.036017	Donkey Kong
AA09.036019	AA09.036021	Donkey Kong
AA09.036023	AA09.036025	Donkey Kong
AA09.036027	AA09.036029	Donkey Kong
AA09.036031	AA09.036033	Donkey Kong
AA09.036035	AA09.036037	Donkey Kong
AA09.036039	AA09.036041	Donkey Kong
AA09.036043	AA09.036045	Donkey Kong
AA09.036047	AA09.036049	Donkey Kong
AA09.036051	AA09.036053	Donkey Kong
AA09.036055	AA09.036057	Donkey Kong
AA09.036059	AA09.036061	Donkey Kong
AA09.036063	AA09.036065	Donkey Kong
AA09.036067	AA09.036069	Donkey Kong
AA09.036071	AA09.036073	Donkey Kong
AA09.036075	AA09.036077	Donkey Kong
AA09.036079	AA09.036081	Donkey Kong
AA09.036083	AA09.036085	Donkey Kong
AA09.036087	AA09.036089	Donkey Kong
AA09.036091	AA09.036093	Donkey Kong
AA09.036095	AA09.036097	Donkey Kong
AA09.036099	AA09.036101	Donkey Kong
AA09.036103	AA09.036105	Donkey Kong
AA09.036107	AA09.036109	Donkey Kong
AA09.036111	AA09.036113	Donkey Kong
AA09.036115	AA09.036117	Donkey Kong
AA09.036119	AA09.036121	Donkey Kong
AA09.036123	AA09.036125	Donkey Kong
AA09.036127	AA09.036129	Donkey Kong
AA09.036131	AA09.036133	Donkey Kong
AA09.036135	AA09.036137	Donkey Kong
AA09.036139	AA09.036141	Donkey Kong
AA09.036143	AA09.036145	Donkey Kong
AA09.036147	AA09.036149	Donkey Kong
AA09.036151	AA09.036153	Donkey Kong
AA09.036155	AA09.036157	Donkey Kong
AA09.036159	AA09.036161	Donkey Kong
AA09.036163	AA09.036165	Donkey Kong
AA09.036167	AA09.036169	Donkey Kong
AA09.036171	AA09.036173	Donkey Kong
AA09.036175	AA09.036177	Donkey Kong
AA09.036179	AA09.036181	Donkey Kong
AA09.036183	AA09.036185	Donkey Kong
AA09.036187	AA09.036189	Donkey Kong
AA09.036191	AA09.036193	Donkey Kong
AA09.036195	AA09.036197	Donkey Kong
AA09.036199	AA09.036201	Donkey Kong
AA09.036203	AA09.036205	Donkey Kong
AA09.036207	AA09.036209	Donkey Kong
AA09.036211	AA09.036213	Donkey Kong
AA09.036215	AA09.036217	Donkey Kong
AA09.036219	AA09.036221	Donkey Kong
AA09.036223	AA09.036225	Donkey Kong
AA09.036227	AA09.036229	Donkey Kong
AA09.036231	AA09.036233	Donkey Kong
AA09.036235	AA09.036237	Donkey Kong
AA09.036239	AA09.036241	Donkey Kong
AA09.036243	AA09.036245	Donkey Kong
AA09.036247	AA09.036249	Donkey Kong
AA09.036251	AA09.036253	Donkey Kong
AA09.036255	AA09.036257	Donkey Kong
AA09.036259	AA09.036261	Donkey Kong
AA09.036263	AA09.036265	Donkey Kong
AA09.036267	AA09.036269	Donkey Kong
AA09.036271	AA09.036273	Donkey Kong
AA09.036275	AA09.036277	Donkey Kong
AA09.036279	AA09.036281	Donkey Kong
AA09.036283	AA09.036285	Donkey Kong
AA09.036287	AA09.036289	Donkey Kong
AA09.036291	AA09.036293	Donkey Kong
AA09.036295	AA09.036297	Donkey Kong
AA09.036299	AA09.036301	Donkey Kong
AA09.036303	AA09.036305	Donkey Kong
AA09.036307	AA09.036309	Donkey Kong
AA09.036311	AA09.036313	Donkey Kong
AA09.036315	AA09.036317	Donkey Kong
AA09.036319	AA09.036321	Donkey Kong
AA09.036323	AA09.036325	Donkey Kong
AA09.036327	AA09.036329	Donkey Kong
AA09.036331	AA09.036333	Donkey Kong
AA09.036335	AA09.036337	Donkey Kong
AA09.036339	AA09.036341	Donkey Kong
AA09.036343	AA09.036345	Donkey Kong
AA09.036347	AA09.036349	Donkey Kong
AA09.036351	AA09.036353	Donkey Kong
AA09.036355	AA09.036357	Donkey Kong
AA09.036359	AA09.036361	Donkey Kong
AA09.036363	AA09.036365	Donkey Kong
AA09.036367	AA09.036369	Donkey Kong
AA09.036371	AA09.036373	Donkey Kong
AA09.036375	AA09.036377	Donkey Kong
AA09.036379	AA09.036381	Donkey Kong
AA09.036383	AA09.036385	Donkey Kong
AA09.036387	AA09.036389	Donkey Kong
AA09.036391	AA09.036393	Donkey Kong
AA09.036395	AA09.036397	Donkey Kong
AA09.036399	AA09.036401	Donkey Kong
AA09.036403	AA09.036405	Donkey Kong
AA09.036407	AA09.036409	Donkey Kong
AA09.036411	AA09.036413	Donkey Kong
AA09.036415	AA09.036417	Donkey Kong
AA09.036419	AA09.036421	Donkey Kong
AA09.036423	AA09.036425	Donkey Kong
AA09.036427	AA09.036429	Donkey Kong
AA09.036431	AA09.036433	Donkey Kong
AA09.036435	AA09.036437	Donkey Kong
AA09.036439	AA09.036441	Donkey Kong
AA09.036443	AA09.036445	Donkey Kong
AA09.036447	AA09.036449	Donkey Kong
AA09.036451	AA09.036453	Donkey Kong
AA09.036455	AA09.036457	Donkey Kong
AA09.036459	AA09.036461	Donkey Kong
AA09.036463	AA09.036465	Donkey Kong
AA09.036467	AA09.036469	Donkey Kong
AA09.036471	AA09.036473	Donkey Kong
AA09.036475	AA09.036477	Donkey Kong
AA09.036479	AA09.036481	Donkey Kong
AA09.036483	AA09.036485	Donkey Kong
AA09.036487	AA09.036489	Donkey Kong
AA09.036491	AA09.036493	Donkey Kong
AA09.036495	AA09.036497	Donkey Kong
AA09.036499	AA09.036501	Donkey Kong
AA09.036503	AA09.036505	Donkey Kong
AA09.036507	AA09.036509	Donkey Kong
AA09.036511	AA09.036513	Donkey Kong
AA09.036515	AA09.036517	Donkey Kong
AA09.036519	AA09.036521	Donkey Kong
AA09.036523	AA09.036525	Donkey Kong
AA09.036527	AA09.036529	Donkey Kong
AA09.036531	AA09.036533	Donkey Kong
AA09.036535	AA09.036537	Donkey Kong
AA09.036539	AA09.036541	Donkey Kong
AA09.036543	AA09.036545	Donkey Kong
AA09.036547	AA09.036549	Donkey Kong
AA09.036551	AA09.036553	Donkey Kong
AA09.036555	AA09.036557	Donkey Kong
AA09.036559	AA09.036561	Donkey Kong
AA09.036563	AA09.036565	Donkey Kong
AA09.036567	AA09.036569	Donkey Kong
AA09.036571	AA09.036573	Donkey Kong
AA09.036575	AA09.036577	Donkey Kong
AA09.036579	AA09.036581	Donkey Kong
AA09.036583	AA09.036585	Donkey Kong
AA09.036587	AA09.036589	Donkey Kong
AA09.036591	AA09.036593	Donkey Kong
AA09.036595	AA09.036597	Donkey Kong
AA09.036599	AA09.036601	Donkey Kong
AA09.036603	AA09.036605	Donkey Kong
AA09.036607	AA09.036609	Donkey Kong
AA09.036611	AA09.036613	Donkey Kong
AA09.036615	AA09.036617	Donkey Kong
AA09.036619	AA09.036621	Donkey Kong
AA09.036623	AA09.036625	Donkey Kong
AA09.036627	AA09.036629	Donkey Kong
AA09.036631	AA09.036633	Donkey Kong
AA09.036635	AA09.036637	Donkey Kong
AA09.036639	AA09.036641	Donkey Kong
AA09.036643	AA09.036645	Donkey Kong
AA09.036647	AA09.036649	Donkey Kong
AA09.036651	AA09.036653	Donkey Kong
AA09.036655	AA09.036657	Donkey Kong
AA09.036659	AA09.036661	Donkey Kong
AA09.036663	AA09.036665	Donkey Kong
AA09.036667	AA09.036669	Donkey Kong
AA09.036671	AA09.036673	Donkey Kong
AA09.036675	AA09.036677	Donkey Kong
AA09.036679	AA09.036681	Donkey Kong
AA09.036683	AA09.036685	Donkey Kong
AA09.036687	AA09.036689	Donkey Kong
AA09.036691	AA09.036693	Donkey Kong
AA09.036695	AA09.036697	Donkey Kong
AA09.036699	AA09.036701	Donkey Kong
AA09.036703	AA09.036705	Donkey Kong
AA09.036707	AA09.036709	Donkey Kong
AA09.036711	AA09.036713	Donkey Kong
AA09.036715	AA09.036717	Donkey Kong
AA09.036719	AA09.036721	Donkey Kong
AA09.036723	AA09.036725	Donkey Kong
AA09.036727	AA09.036729	Donkey Kong
AA09.036731	AA09.036733	Donkey Kong
AA09.036735	AA09.036737	Donkey Kong
AA09.036739	AA09.036741	Donkey Kong
AA09.036743	AA09.036745	Donkey Kong
AA09.036747	AA09.036749	Donkey Kong
AA09.036751	AA09.036753	Donkey Kong
AA09.036755	AA09.036757	Donkey Kong
AA09.036759	AA09.036761	Donkey Kong
AA09.036763	AA09.036765	Donkey Kong
AA09.036767	AA09.036769	Donkey Kong
AA09.036771	AA09.036773	Donkey Kong
AA09.036775	AA09.036777	Donkey Kong
AA09.036779	AA09.036781	Donkey Kong
AA09.036783	AA09.036785	Donkey Kong
AA09.036787	AA09.036789	Donkey Kong
AA09.036791	AA09.036793	Donkey Kong
AA09.036795	AA09.036797	Donkey Kong
AA09.036799	AA09.036801	Donkey Kong
AA09.036803	AA09.036805	Donkey Kong
AA09.036807	AA09.036809	Donkey Kong
AA09.036811	AA09.036813	Donkey Kong
AA09.036815	AA09.036817	Donkey Kong
AA09.036819	AA09.036821	Donkey Kong
AA09.036823	AA09.036825	Donkey Kong
AA09.036827	AA09.036829	Donkey Kong
AA09.036831	AA09.036833	Donkey Kong
AA09.036835	AA09.036837	Donkey Kong
AA09.036839	AA09.036841	Donkey Kong
AA09.036843	AA09.036845	Donkey Kong
AA09.036847	AA09.036849	Donkey Kong
AA09.036851	AA09.036853	Donkey Kong
AA09.036855	AA09.036857	Donkey Kong
AA09.036859	AA09.036861	Donkey Kong
AA09.036863	AA09.036865	Donkey Kong
AA09.036867	AA09.036869	Donkey Kong
AA09.036871	AA09.036873	Donkey Kong
AA09.036875	AA09.036877	Donkey Kong
AA09.036879	AA09.036881	Donkey Kong
AA09.036883	AA09.036885	Donkey Kong
AA09.036887	AA09.036889	Donkey Kong
AA09.036891	AA09.036893	Donkey Kong
AA09.036895	AA09.036897	Donkey Kong
AA09.036899	AA09.036901	Donkey Kong
AA09.036903	AA09.036905	Donkey Kong
AA09.036907	AA09.036909	Donkey Kong
AA09.036911	AA09.036913	Donkey Kong
AA09.036915	AA09.036917	Donkey Kong
AA09.036919	AA09.036921	Donkey Kong
AA09.036923	AA09.036925	Donkey Kong
AA09.036927	AA09.036929	Donkey Kong
AA09.036931	AA09.036933	Donkey Kong
AA09.036935	AA09.036937	Donkey Kong
AA09.036939	AA09.036941	Donkey Kong
AA09.036943	AA09.036945	Donkey Kong
AA09.036947	AA09.036949	Donkey Kong
AA09.036951	AA09.036953	Donkey Kong
AA09.036955	AA09.036957	Donkey Kong
AA09.036959	AA09.036961	Donkey Kong
AA09.036963	AA09.036965	Donkey Kong
AA09.036967	AA09.036969	Donkey Kong
AA09.036971	AA09.036973	Donkey Kong
AA09.036975	AA09.036977	Donkey Kong
AA09.036979	AA09.036981	Donkey Kong
AA09.036983	AA09.036985	Donkey Kong
AA09.036987	AA09.036989	Donkey Kong
AA09.036991	AA09.036993	Donkey Kong
AA09.036995	AA09.036997	Donkey Kong
AA09.036999	AA09.037001	Donkey Kong
AA09.037003	AA09.037005	Donkey Kong
AA09.037007	AA09.037009	Donkey Kong
AA09.037011	AA09.037013	Donkey Kong
AA09.037015	AA09.037017	Donkey Kong
AA09.037019	AA09.037021	Donkey Kong
AA09.037023	AA09.037025	Donkey Kong
AA09.037027	AA09.037029	Donkey Kong
AA09.037031	AA09.037033	Donkey Kong
AA09.037035	AA09.037037	Donkey Kong
AA09.037039	AA09.037041	Donkey Kong
AA09.037043	AA09.037045	Donkey Kong
AA09.037047	AA09.037049	Donkey Kong
AA09.037051	AA09.037053	Donkey Kong
AA09.037055	AA09.037057	Donkey Kong
AA09.037059	AA09.037061	Donkey Kong
AA09.037063	AA09.037065	Donkey Kong
AA09.037067	AA09.037069	Donkey Kong
AA09.037071	AA09.037073	Donkey Kong
AA09.037075	AA09.037077	Donkey Kong
AA09.037079	AA09.037081	Donkey Kong
AA09.037083	AA09.037085	Donkey Kong
AA09.037087	AA09.037089	Donkey Kong
AA09.037091	AA09.037093	Donkey Kong
AA09.037095	AA09.037097	Donkey Kong
AA09.037099	AA09.037101	Donkey Kong
AA09.037103	AA09.037105	Donkey Kong
AA09.037107	AA09.037109	Donkey Kong
AA09.037111	AA09.037113	Donkey Kong
AA09.037115	AA09.037117	

jak ścigać dzwonki?

Dzwonki monotoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych: NOKIA, A.CATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, Siemens. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, Siemens, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP. Głosy i dźwięki dostępne w formie plików mp3 na stronie WAP. *Cena dzwonnicy jest określona, nie obejmuje natomiast porady z telefonistą, co należy zrobić dalej.

© 2005 by the original publisher. Reproduction is strictly prohibited.

Wyslij SMS na numer **7365** o treści: **TTCL.nazwa tapety.podpis** np.: TTCL.BUZ.ANIA. Możesz też wysłać życzenia świąteczne do przyjaciół albo zrobić komuś tekstową niespodziankę! Wpisz w treści SMS-a: **kod tapety.nummer telefonu znajomego.twój tekst** np.: TTCL.BUZ.601123123.Twoja JOLA!



Pamiętaj, aby przed pobraniem dzwonka polifonicznego, tapety, gry java lub real tona sprawdzić czy masz **skonfigurowane połączenie WAP** (są one odrębnie rozliczane przez operatorów GSM). Jeśli masz telefon na kartę, upewnij się, że posiadasz **wystarczającą kwotę na koncie**. Dokładnie wpisz kod obiektu, ponieważ opłaty za błędne zamówienia nie będą zwracane i reklamacje nie będą realizowane. Reklamacje i uwagi: sms@mobila.pl

Flamingi, narkotyki i strzelaniny w estetyce lat osiemdziesiątych? VICE CITY pozostaje w tej kategorii niezwyciężone



Przemierzaniu opuszczonych magazynów w dokach towarzyszy strzelanie do różnych łachmytów i kolekcjonowanie toreb z kokainą (słabo?!)

M IAMI VICE to multiplatformowa gra akcji powstała w oparciu o słynny serial telewizyjny z lat osiemdziesiątych. Tematem zajął się zupełnie niezany developer – firma Davilex – i to, niestety, daje się odczuć. Na każdym kroku i w każdej sekundzie rozgrywki.

Nie będę cię oszukiwał. Ta gra jest nieudana – marna, banalna i cienka. Gdyby nie fakt, że MIAMI VICE trafiło do nas stosunkowo niedawno, z całą pewnością znalazłoby się na specjalnej liście największych wpadek minionego roku. Tak zatem, poniższy tekst nie ma ambicji być niczym innym jak ohydny i niepoprawny kopaniem leżącego. Czasem jednak trzeba.

Co bardziej posunięci w latach czytelnicy mogą jeszcze kojarzyć serial „Miami Vice” – inwazyjna solówka na perkusji w czołówce każdego odcinka, flamingi, łodzie skaczące po falach i dwóch typów w białych mokasynach i marynarkach z poduchami. Pamiętasz? Było bosko. A co można powiedzieć o grze? Po pierwsze: kiepska grafika, mało przekonujące udźwiękowanie, fatalna Sztuczna Inteligencja zarówno przeciwników, jak i towarzysza broni. Po drugie: sterowanie przyprawia o białą gorączkę, narracja nie potrafi spełnić należycie swej roli (przez większość czasu nie wiadomo, o co chodzi), natomiast ogólny zamysł rozgrywki jest najzwyczajniej w świecie głupi.

W grze kierujesz duetem znanych z serialu detektywów – Crockett jest tym bardziej zwinnym typem, podczas gdy Tubbs porusza się

wolniej, ale za to może przyjąć na klatkę więcej ołowiu. Potrafi też wyważać drzwi, o czym biały glina może jedynie marzyć. Ten podział idzie dalej – podczas gdy Crockett może zabierać poległym wrogom pistolety, dla Tubbsa zarezerwowane zostały różnego rodzaju strzelby.

Obaj panowie ruszają się jak wózki z węglem. Z reguły jeden nierozważny ruch wystarcza, aby spaść z kładki czy innego wąskiego przejścia. Podczas gdy kie-



Policjanci z Miami

28 września 1984 roku wyświetlony został pierwszy odcinek serialu „Miami Vice”, znanego w Polsce jako „Policjanci z Miami”. Dziś estetyka filmu może wydawać się nam nieco śmieszna, lecz 20 lat temu „Miami Vice” niekwestionowanie rządziło. Seria zdobyła serca milionów widzów na całym świecie i była wyświetlana aż przez pięć sezonów. Fabuła filmu koncentrowała się na przygodach dwóch detektywów pracujących w Miami – Dave’a Crocketta (Don Johnson), mieszkającego na łodzi wraz z krokodylem Elvisem, oraz jego partnera, nowojorczyka Ricardo Tubbsa (Philip Michael Thomas), który na Florydę dotarł tropem zabójcy swego brata. Producent serialu, Michael Mann, przygotowuje się obecnie do prac nad kinową adaptacją opowieści. W filmie mają zagrać Colin Farrell oraz Jamie Foxx.

rujesz jednym z policjantów, drugi sterowany jest przez komputer. Niestety, komputerowy partner nie daje sobie rady nawet z tak prostymi manewrami jak przejście przez klatkę schodową, o samodzielnym kopaniu przeciwników nawet nie wspominając. Na dodatek całkowicie bezsensowna praca kamery w połączeniu z brakiem opcji centrowania obrazu za plecami bohatera (grę obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby) sprawia, że bardzo często Tubbs tudzież Crockett obrywają od całkowicie niewidocznych przeciwników. Nieco lepiej jest w miejscach, gdzie swobodna kamera zastąpiona zostaje rzutami a la RESIDENT EVIL. Jednak także przy obserwowaniu akcji z tej perspektywy lokalizacja adwersarzy za każdym razem trwa na tyle długo, że wrogowie mają czas na wpakowanie ci od kilku do kilkunastu kulek. Paradoksalnie jednak, nie sprawia to większego problemu. Gdy tylko kierowany przez gracza detektyw nie walczy, jego nadszarpnięte zdrowie – w zgoła magiczny sposób – odnawia się.

Banalny system walki sprawia, że kolejne strzelaniny są nudne i nie wzbudzają najmniej-



szych nawet emocji. Twoi przeciwnicy nieporadnie kryją się za skrzyniami, nie potrafią ze sobą współpracować, w dodatku znikają od razu po śmierci, co tworzy dość dziwny klimat. Poza tym, że możesz do nich strzelać, możesz próbować też ich aresztować. Wygląda to tak, że kierowany przez ciebie policjant krzyczy „Stój! Ręce na kark!”, a bandyta grzecznie odkłada broń na ziemię i staje

z rękami w górze – nawet gdy przed momentem prul do ciebie z karabinu maszynowego. Kompletna bzdura.

Najbardziej zastanawia mnie jednak, dla kogo przeznaczona jest ta produkcja. Starsi gracze odrzucają ten kawał ścierwa z odrazą. Dla młodszych odbiorców MIAMI VICE jest grą nader nieodpowiednią – większość dialogów dotyczy narkotyków, zaś podczas rozgrywki musisz zbierać... torby z koksem! No cóż, prawda jest taka, że nie jestem w stanie nawet spojrzeć na ten odrażający kawał partactwa.

Akcja

Miami Vice

PC

PS2

☐ Wersja PL

☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:

Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB wolnego miejsca na HDD

Davilex

www.davilex.com

+ Niewielkie wymagania sprzętowe

Cała reszta

grafika 2

dźwięk 2

fajda 1

Fatalna konwersja z konsoli. Kosztowne sterowanie. AI niczym o smęty, nudno i mało śmiało. Ogólnie drętwota maksymalna i marnowanie pieniędzy!

A colorful, stylized illustration of a fish-like creature, possibly a koi or a similar ornamental fish, with a long, segmented body and a large, multi-colored head. The creature is positioned diagonally across the frame. The background features stylized, blocky buildings in shades of gray and white, suggesting an urban environment. The entire scene is framed by a thick, yellow border.



W laboratoriach cały czas widać prace nad nowymi, morderczymi wynalazkami

A photograph of a group of people on a green field, possibly a sports field, with a building in the background. The image is somewhat blurry and has a yellowish tint.

Geniusz Zia, jak przystało na prawdziwy czarny charakter, jest miłośnikiem sztuki.

MICROFILM

$\frac{1}{\sqrt{2}} \begin{pmatrix} 1 & i \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$

1980 **1981** **1982** **1983** **1984** **1985** **1986** **1987** **1988** **1989** **1990** **1991** **1992** **1993** **1994** **1995** **1996** **1997** **1998** **1999** **2000** **2001** **2002** **2003** **2004** **2005** **2006** **2007** **2008** **2009** **2010** **2011** **2012** **2013** **2014** **2015** **2016** **2017** **2018** **2019** **2020** **2021** **2022** **2023** **2024** **2025** **2026** **2027** **2028** **2029** **2030** **2031** **2032** **2033** **2034** **2035** **2036** **2037** **2038** **2039** **2040** **2041** **2042** **2043** **2044** **2045** **2046** **2047** **2048** **2049** **2050** **2051** **2052** **2053** **2054** **2055** **2056** **2057** **2058** **2059** **2060** **2061** **2062** **2063** **2064** **2065** **2066** **2067** **2068** **2069** **2070** **2071** **2072** **2073** **2074** **2075** **2076** **2077** **2078** **2079** **2080** **2081** **2082** **2083** **2084** **2085** **2086** **2087** **2088** **2089** **2090** **2091** **2092** **2093** **2094** **2095** **2096** **2097** **2098** **2099** **2100** **2101** **2102** **2103** **2104** **2105** **2106** **2107** **2108** **2109** **2110** **2111** **2112** **2113** **2114** **2115** **2116** **2117** **2118** **2119** **2120** **2121** **2122** **2123** **2124** **2125** **2126** **2127** **2128** **2129** **2130** **2131** **2132** **2133** **2134** **2135** **2136** **2137** **2138** **2139** **2140** **2141** **2142** **2143** **2144** **2145** **2146** **2147** **2148** **2149** **2150** **2151** **2152** **2153** **2154** **2155** **2156** **2157** **2158** **2159** **2160** **2161** **2162** **2163** **2164** **2165** **2166** **2167** **2168** **2169** **2170** **2171** **2172** **2173** **2174** **2175** **2176** **2177** **2178** **2179** **2180** **2181** **2182** **2183** **2184** **2185** **2186** **2187** **2188** **2189** **2190** **2191** **2192** **2193** **2194** **2195** **2196** **2197** **2198** **2199** **2200** **2201** **2202** **2203** **2204** **2205** **2206** **2207** **2208** **2209** **2210** **2211** **2212** **2213** **2214** **2215** **2216** **2217** **2218** **2219** **2220** **2221** **2222** **2223** **2224** **2225** **2226** **2227** **2228** **2229** **2230** **2231** **2232** **2233** **2234** **2235** **2236** **2237** **2238** **2239** **2240** **2241** **2242** **2243** **2244** **2245** **2246** **2247** **2248** **2249** **2250** **2251** **2252** **2253** **2254** **2255** **2256** **2257** **2258** **2259** **2260** **2261** **2262** **2263** **2264** **2265** **2266** **2267** **2268** **2269** **2270** **2271** **2272** **2273** **2274** **2275** **2276** **2277** **2278** **2279** **2280** **2281** **2282** **2283** **2284** **2285** **2286** **2287** **2288** **2289** **2290** **2291** **2292** **2293** **2294** **2295** **2296** **2297** **2298** **2299** **2300** **2301** **2302** **2303** **2304** **2305** **2306** **2307** **2308** **2309** **2310** **2311** **2312** **2313** **2314** **2315** **2316** **2317** **2318** **2319** **2320** **2321** **2322** **2323** **2324** **2325** **2326** **2327** **2328** **2329** **2330** **2331** **2332** **2333** **2334** **2335** **2336** **2337** **2338** **2339** **2340** **2341** **2342** **2343** **2344** **2345** **2346** **2347** **2348** **2349** **2350** **2351** **2352** **2353** **2354** **2355** **2356** **2357** **2358** **2359** **2360** **2361** **2362** **2363** **2364** **2365** **2366** **2367** **2368** **2369** **2370** **2371** **2372** **2373** **2374** **2375** **2376** **2377** **2378** **2379** **2380** **2381** **2382** **2383** **2384** **2385** **2386** **2387** **2388** **23**

[illegible]

Police officers are always on alert for any suspicious activity, and they are not taking any chances. They are always on the lookout for any signs of trouble, and they are always ready to act. They are always on the lookout for any signs of trouble, and they are always ready to act.

1. Wages - the amount of money paid to a worker for their labor.
 2. Profit - the amount of money a business owner receives after paying all expenses.
 3. Interest - the amount of money paid to a lender for borrowing money.
 4. Rent - the amount of money paid to a landlord for using their property.
 5. Dividend - the amount of money paid to shareholders of a company.
 6. Salary - the amount of money paid to an employee on a regular basis.
 7. Commission - the amount of money paid to a salesperson based on the amount of sales they make.
 8. Tip - the amount of money paid to a service worker as a reward for good service.
 9. Gift - the amount of money given to someone as a present.
 10. Loan - the amount of money borrowed from a lender.

Tak się kończą niewaga i zbyt duża ciekawość.
W laboratorium zia mój oczy szeroko otwarte!

Evil Genius

4+

Pr

☐ Wersja PL

☐ **Multiplayer**

⌘ Wymagania sprzętowe:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM,
1,4 GB wolnego miejsca na HDD

Elixir Studios

☞ www.howevilareyou.com

49.99\$

+ Niedzienny temat,
doskonały humor oraz
zabawne postacie

Miejscami (za często!)
gra staje się zwyczaj-
nie nudnawna

grafika 4

W sumie niezłe wykonanie, oryginalny pomysł oraz ogromna porcja humoru. **Pomimo kilku wpadek warto w to zagrać!**

dźwięk 5

frajda 4

RollerCoaster Tycoon 3



Kiedy byłem mały, zawsze marzyłem o wesołym miasteczku z prawdziwego zdarzenia. Takim, jakie oglądałem jedynie w telewizji albo na amerykańskich filmach. Pierwsze miasteczko, w którym mogłem w końcu pojeździć kolejką górską, pojawiło się w centrum Warszawy w latach 90., zanim jego miejsce zajęła stacja metra. Nieco później mogłem już pograć na komputerze w pierwszy ROLLERCOASTER TYCOON...

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest strategią ekonomiczną, w której zarządzasz wesołym miasteczkiem. Pierwoplanową rolę pełni w nim tytułowa kolejka górską. W porównaniu z poprzednimi częściami, wiele się zmieniło. Trójka może już pochwalić się rewelacyjnym enginem 3D, dzięki któremu gra wygląda naprawdę bajecznie i kolorowo. Na ekranie widzisz prawdziwe wesołe miasteczko z karuzelami, zjeżdżalniami, diabelskimi młynami, budkami z zaciemnieniem, a zwłaszcza spiralnymi konstrukcjami torów kolejek. Wszystko tu żyje – ludzie spacerują, pracownicy wykonują swoje zadania, wiatr porusza liśćmi drzew, zmieniają się pory dnia, a wieczorem –



Na razie jest twórczość. Natomiast... (nieczytelne)



Kolejka... (nieczytelne)

jeśli zapagniemy – wybuchają na niebie fantastyczne fajerwerki.

Interfejs na początku wydaje się nieco skomplikowany. Panele kontrolne zostały zminimalizowane, by nie zasłaniać widoku na podległy nam park rozrywki. Obraz możemy przybliżać, oddalać i obracać, tak aby przyjrzeć się z bliska zwiędającym i zobaczyć ich reakcje. Np. jeśli kolejka górską jest wystarczająco zakręcona, niektórzy goście mogą z wrażenia zarzygać nam parkowe alejki. Zresztą najlepiej przeżyć taką przejażdżkę „osobiście”, włączając widok z perspektywy pasażera! Skoro mowa o ludziach, warto słuchać, co myślą o przeżytych atrakcjach. Ich wypowiedzi mogą dać nam cenne wskazówki, w których kierunkach prowadzić dalsze inwestycje.

RCT3 zawiera 18 scenariuszy o rosnącym stopniu trudności. Zawsze jednak można skorzystać z trybu zapewniającego nieograniczone zasoby gotówki, dzięki której wybudujesz miasteczko własnych marzeń. Fajnym bajerem jest możliwość odtwarzania własnych plików MP3.

Muszę niestety wspomnieć, że wersja gry, którą otrzymałem do recenzji, kilka razy zawiesiła się. Mam nadzieję, że kiedy ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL trafi na półki sklepowe, nie sprawi nikomu podobnego kłopotu.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 PL jest grą typowo rodzinną, w którą możesz bawić się wspólnie z najbliższymi. Polecam ją każdemu, kto ma dość przemocy na ekranie komputera.

Strategia ekonomiczna

RollerCoaster Tycoon 3 pl

5

PC OC Xbox GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 733 MHz, 256 MB RAM

CD Projekt / CD Projekt
www.atari.com/rollercoastertycoon/

99.90

+ Grafika 3D, kamera, bogate możliwości zabudowy map, emocje gości. Skomplikowany, interfejs, niezwygodne zarządzanie personelem.

grafika 5

dźwięk 4

fajda 5

Gry dla każdego, kto lubi wesołe miasteczka (a kto ich nie lubi? Sympotycał!)

The Arrangement

Sławetne „cogito ergo sum” oznacza tyle, co polskie „myślę, więc jestem”. Staram się pamiętać o tej łacińskiej sentencji właśnie teraz, gdy siedzę na kiblu i próbuję zebrać myśli. Przed chwilą zobaczyłem bohaterkę THE ARRANGEMENT i poczułem nagłą potrzebę włożenia głowy do pachnącej fiołkami muszli klozetowej. Koszmarny potworek grafików-amatorów utwierdził mnie tym samym w przekonaniu, że żyję. Bo chyba żyję, skoro jestem (i rzygam dalej, niż widzę). Wszystko zaczęło się pod koniec lat 90., kiedy to na

rynku pojawiły się specjalne edytory wspomagające tworzenie przygódówek. Do końca 2004 roku powstało aż siedemnaście takich programów. Zastosowany w THE ARRANGEMENT ADVENTURE MAKER jest jednym z najlepszych. Niestety, jego możliwości nie umyją się do tego, co może wykręcać z C++ chociażby przeciętnie uzdolniony programista.

THE ARRANGEMENT jest tego żywym dowodem. Koszmarne grafiki odrzuca od monitora na odległość stu dziesięciu metrów. Uboogie wnętrza i postacie o twarzach szpetnych potworów przerażają

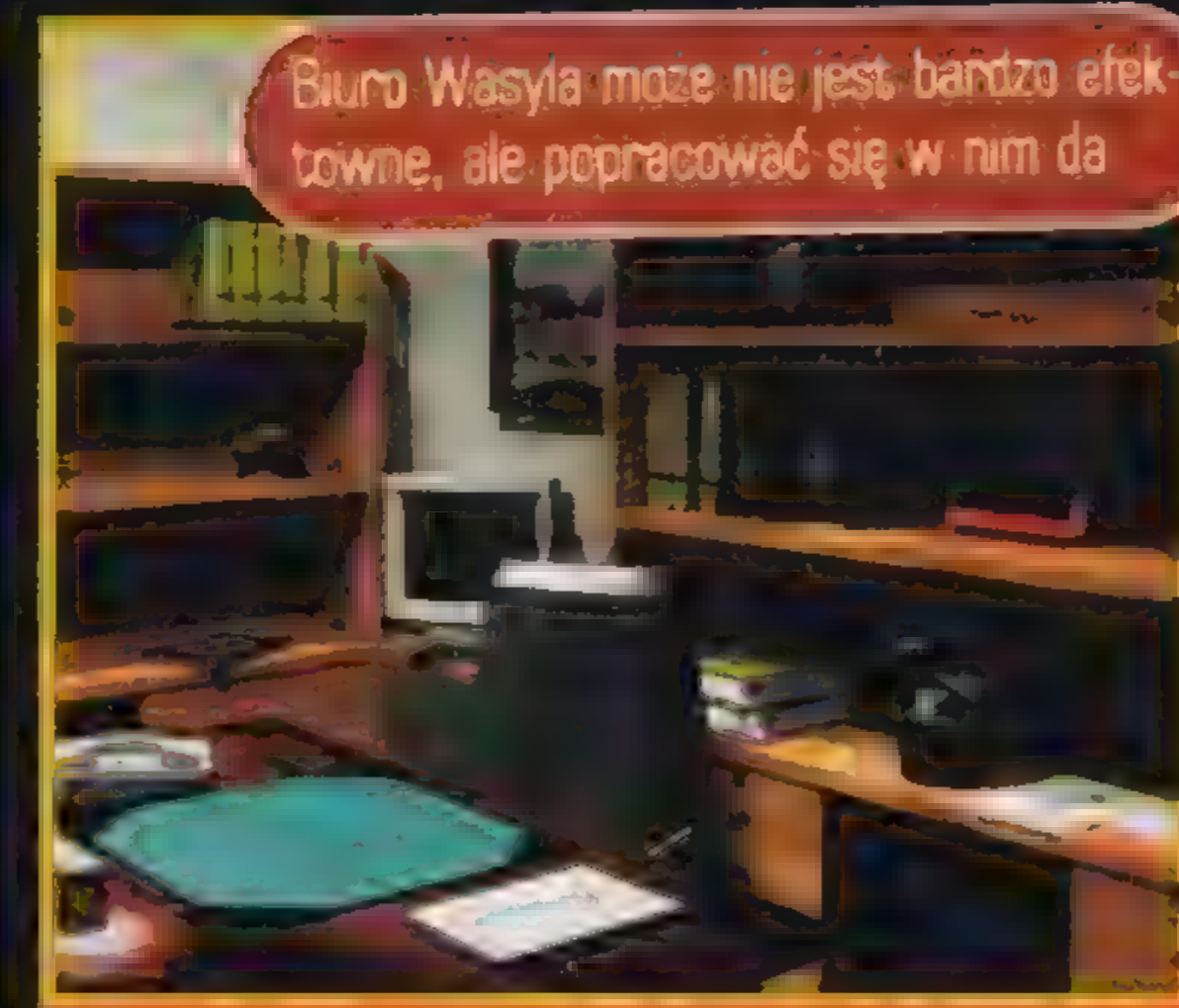


Jestem Wasyl, pomogę ci, jeśli będziesz miał kłopoty

i zniechęcają do zabawy. Słaby, wręcz amatorski dubbing oraz ledwo przyzwoite rzepoleńie w tle nie polepszają sprawy. Czy zatem ADVENTURE MAKER obróciło się przeciwko swoim twórcom?

Nie. Siłą THE ARRANGEMENT, gry napisanej niemalże w całości przez Michaela Clarka, jest upstrzony ciekawymi zagadkami scenariusz. W piątą rocznicę ślubu ukochana głównego bohatera znika. Gość powinien się cieszyć, bo jest naprawdę szkaradna (wspomniana grafika...), jednak postanawia jej szukać. Wkrótce później odbiera telefon. Tajemniczy rozmówca twierdzi, że kobieta odeszła z własnej woli, że od początku miała spędzić z nim jedynie pięć lat...

Radykalni fani przygódówek będą tą pozycją mile zaskoczeni. Doobom, dla których choć w najmniejszym stopniu liczy się grafika, zalecam jednak daleko posuniętą ostrożność. Panowie i panie, nie zamykajcie drzwi od wychodka!



Biuro Wasyla może nie jest bardzo efektowne, ale popracować się w nim da

Przygodowa

The Arrangement

2+

PC OC Xbox GBA

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 300 MHz, 64 MB RAM,
900 MB wolnego miejsca na HDD

Michael B. Clark
www.members.aol.com/arrangementgame

14.95\$

+ Ciekawe scenariusze oraz atmosfera rozgrywki. Estetom będz e się snć po nocach niezbyt miagorszy, koszmarny

grafika 1

dźwięk 2

fajda 4

Produkcja całkowicie amatorska i to już mówi wszystko. Od strony technicznej koszmarny, ale scenariusz... całkiem, całkiem!



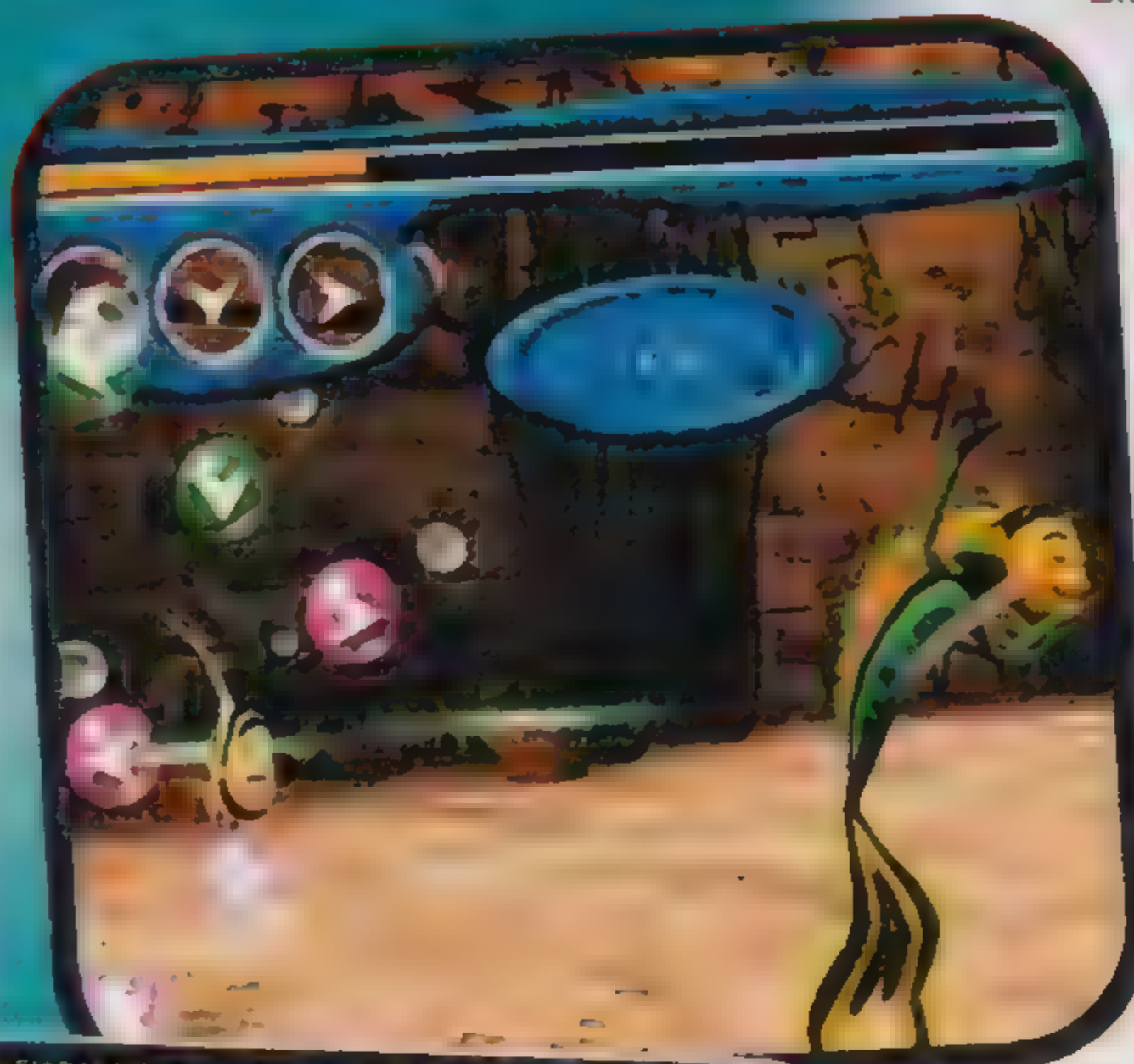
A w tej tajemniczej szafie Wasyl trzyma swoje ulubione przedmioty

Generalnie to bym Oskara walał na patelnię, przypiekl i zjadł, ale skoro muszę go nauczyć tańczyć...

Shark Tale

Szafa gra!

Kiedys programiści musieli bulić jak za siano, by uzyskać pozwolenie na wykorzystanie popularnych piosenek w swoich grach. Obecnie sytuacja powoli się odwraca – wielkie studia muzyczne zauważyły, że dobre zręcznościówki są w stanie wyłansować nawet bardzo przeciętny bądź zapomniany zespół (np. w RYBKACH pojawia się zgredziór MC Hammer). Co będzie dalej? Cóż, Electronic Arts za-inwestowało już kilka milionów dolarów w rynek muzyczny, m.in. w zespół Black Eyed Peas. Inni potentaci branży planują podobne posunięcie.



Oskar baletmistrem? A i owszem. Szkoda tylko, że ten element gry szybko się nudzi.



Oto moje ostatnie, pamiętkowe zdjęcie. Chwilę później zostałem skonsumowany w panierce zrobionej z marchwi, pomidorów, cebuli, papryki i pieprzu. Tak na grecką modłę...

Niewielkie Knowwonder powoli urasta do rangi potentata na pecetowym rynečku filmowych platformówek. Ich poprzednie dzieła, WIĘZIEN AZKABANU i LEMONY SNICKET, kurczowo trzymały się gatunkowych standardów, lecz potrafiły zainteresować ciekawą scenografią i paroma oryginalnymi zagadkami. Niestety, RYBK I Z FERAJNY już tak fajne nie są. Osobiście przypominają mi zestaw nudnych minigier okraszonych ładną grafiką i przyzwoitą ścieżką dźwiękową. To trochę za mało, by przyciągnąć do komputera dojrzałych, zdrowych na ciele i umyśle graczy.

Ci chorzy umysłowo (chodzący wciąż do szkoły i uczący się jeszcze pisać) niewątpliwie będą z programu zadowoleni. Cięty język oraz rozradowana facjata czynią z głównego bohatera nie tylko filmową gwiazdę, ale i idealnego pracownika myjni wielorybów. Dopiero spotkanie z Lennym, rekinem-vegetarianinem, pozwala Oskarowi zwrócić na siebie uwagę tłumów. Myślisz, że rybol zostanie uwielbianą przez plotki gwiazdą, która jeździ wielkim U-Bo-tem, pije najlepsze wino, a na obiad wcina kawior i anchois z owocami morza? Ucho od śledzia! Kolorowy wargatek sanitarnik wpada w oko paskudnemu żarłaczowi. W dodatku mieszkańcy miasta bez przerwy się nim wysługują.

Poszczególne misje, jakie spadają na łeb Oskarowi, zupełnie nie łączą się ze sobą. Dzielą się za to na kilka podtypów. W pierwszym z nich obserwowany od strony ogona bohater zasuwa jak dziki do przodu. Jest ścigany przez bardziej wypasione ryby, goni innych osobników, względnie przewozi jakiś towar na czas, byle szybciej, byle dalej, do przodu. Przeciska się przy tym przez wąskie tunele i przeskakuje nad zaporami.

W drugim trybie bohater skrada się, unikając światła reflektorów i wzroku strażników, rozmaitych barakud, muren i krabów. Nudne to niemiłosierdzie i nie dostarcza nawet promila tych emocji, jakie towarzyszą hero-sowi ze SPLINTER CELL.

Trzeci tryb zabawy sprowadza się do walki z bossami. Oskar oczywiście staje okoniem, skutkiem czego naraża swe delikatne łuski na nieziemski łomot. Pojedynki przypominają co bardziej uduziwione fightery sprzed pięciu lat, z niewielką ilością ciosów. Niespodziankę stanowi natomiast tryb czwarty, a zarazem ostatni. Główny bohater odstawia wówczas ostre tańce, a gracz wciska klawisze pojawiające się na ekranie. Produkcje tego typu, tzw. dancing games, są szalenie popularne na



Wystarczyła jedna lepsza muna, a Oskara w swojej odzie

konsolach. Podejrzewam jednak, że nie są tym, co właściciele blaszaków lubią najbardziej.

Bawiąc się, gracz zdobywa kasę oraz punkcioszki. Tę pierwszą zamienia na rozmaite graty, którymi mebluje swój domek (zamieniając go z czasem na ekskluzywny apartament). Punkty natomiast umożliwiają dostanie się do kolejnych obszarów podwodnego miasta, gdzie na Oskara czekają nowi zleceniodawcy i następne problemy do rozwiązania. Niestety, z reguły niezwykle proste. Autorzy programu specjalnie obniżyli poziom trudności, by w przygodach tęczowego rybola pokapowały się również małe dzieciaki.

Szata graficzna programu jest naprawdę ład-



na. Projekty postaci oraz większości lokacji powstały w studiach Dreamworks, przygotowano je bowiem na potrzeby filmu. Liczba kolorów niekiedy przytłacza, a liczne aluzje do naszej, ludzkiej rzeczywistości autentycznie bawią. Świetnie wygląda też filtr symulujący morską głębinę, delikatnie falujący, rozmywający otoczenie. Niestety, przerwynki generowane są na silniku programu. Nie wypada to źle, ale szkoda, że nie sięgnięto po fragmenty filmu.

Reasumując (względnie rewęgorzując, jeśli ktoś nie lubi sumów) – RYBK I Z FERAJNY to przeciętna gra dla dzieci, która osobom mającym już dwie cyferki na liczniku lat raczej nie przypadnie do gustu. Kto się ze mną nie zgadza, niech splywa...

Zręcznościówka

Rybki z ferajny

3+

PC GBA

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz, 128 MB RAM,
700 MB wolnego miejsca na HDD

Knowwonder / LEM
www.sharktalethegame.com

99.00

Ładna oprawa (jak to w kreskówkach), fajny dźwięk
Zabawa kończy się tak naprawdę ledwo, gdy się zacznie

grafika 4

dźwięk 4

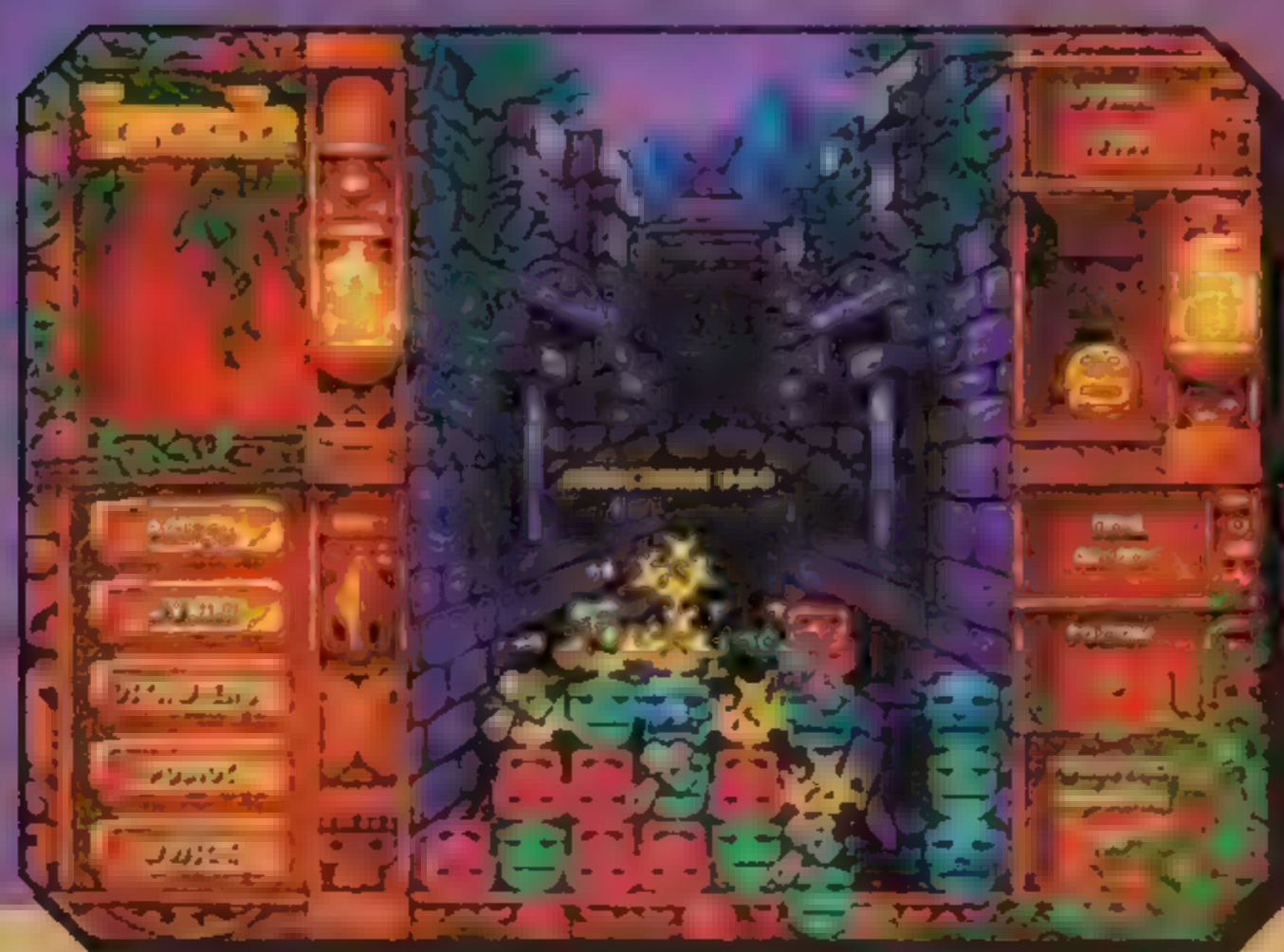
fajda 3

Chciałeś fajną grę o rybkach? Niestety, zapomnij! FERAJNA rodem z konsol nudzi się już po 10 minutach gry

LINKADEN



Współczesny, typowy, 100% seria gra o rymie...
czyli jedna z najpopularniejszych gier...
bawia. Można by powiedzieć, że to...



...pamięć, która... TETRIS...
...współczesny, typowy, 100% seria gra o rymie...
...czyli jedna z najpopularniejszych gier...
...bawia. Można by powiedzieć, że to...

Od czasu do czasu z nieba spadają dodatko-
we bonusy. Łaski dynamitu niszczą pojedyncze
grupy...
...współczesny, typowy, 100% seria gra o rymie...
...czyli jedna z najpopularniejszych gier...
...bawia. Można by powiedzieć, że to...

...na uatrakcyjnić całość, podobnie zresztą jak
tryb przygodowy (z misjami w stylu „oczyść
...współczesny, typowy, 100% seria gra o rymie...
...czyli jedna z najpopularniejszych gier...
...bawia. Można by powiedzieć, że to...

• Procesor: 300 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 11.90 zł; Dystr.: Play

4-

Zoo Empire

Niektóre zwierzęta mają idioynczne
nazwy. Perliczka, nieświsz-
czuk, drop, paż królowej,
gibbon, frogger, zuk gnojarek...
Lista jest długa i ciągnie się
jak wąż. Właśnie, wąż. Gdzie
ten drań polazi? Aaa, scho-
wałem go do klatki z gorylem.
Chłopaki dogadali się i skaczą
teraz przez skakanę. To znaczy
goryl skacze. Jeśli przypadkiem
nadejście na ową skakanę, będzie-



my musieli poszukać
sobie nowego węża...
Nie umiem odpowie-
dzieć, czy lepiej sięgnąć po
ZOO EMPIRE, czy też po
ZOO TYCOON 2? Obie pro-

dukcje są bardzo do siebie podob-
ne: to gry ekonomiczne, w których
zarządzasz ogrodem zoologicznym,
rozstawiasz zwierzęta po kątach
i chuchasz na swoje konto banko-
we. Przy okazji dbasz o infrastruk-
turę parku, inwestując w kramiki
z mydłem i powidłami, różne wy-
chodki i smażalnie ryb.

Niewątpliwie ZOO TYCOON 2 jest
grą lepszą, i to o kilka długości.
Ładniej wygląda, mocniej wciąga,
została lepiej pomyślana. Tyle że prze-
waga cenowa leży zdecydowanie po
stronie Imperium. Jeśli więc nie masz
za dużo kasy...



• Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 19.90 zł; Dystr.: PLAY

4-

II WOJNA ŚWIATOWA RAJD NA BERLIN

S trzelanina FPP, aczkolwiek
od razu ostrzegam: nie
jest to klon CALL OF DUTY.
Gracz porusza jedynie łufą swojej
broni, stojąc przez cały czas
w miejscu. Rozgląda się za to bez
przerwy na boki i łoi jak dziki do
przeciwników, wylazających
z wszelkich możliwych zakamar-
ków. Zajęcie to wprowadzi nieźle
pompkuje adrenalinę, ale
dość szybko się nudzi. Na
szczęście autorzy gry
byli tego świadomi –
często zmieniają
miejsca i zadania,
pozwalając po-
strzelać ze snaj-
perki, zwykłego
karabinu, a nawet
potężnej haubicy.

Zaledwie w kilku
momentach program
pozwala ci zmienić miejsce
pobytu. Ot, na przykład kompu-
ter zaczyna poruszać pojazdem, w którym
znajduje się główny bohater, symulując „jaz-



de” czy „spacer z bronią”.
Gracz nadal tylko rozgląda
się i strzela, ale przynajmniej
widoczki się zmieniają.
Jedynie w czasie kilku misji
przejmujesz kontrolę nad nie-
wielkim samolotem i osobiście
wyruszasz na podbój niebios.
Nie przeszkadza to jednak w cał-
kiem przyzwoitej zabawie... Za dy-
chę warto, za dychę plusik, gdy lubisz
strzelać, może się skusisz!

• Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM
• Cena: 9.90 zł; Dystr.: City Interactive

3

VOLLEYBALL.04



der) na ekranie pojawia się całkiem przy-
zwyczajne menu główne. Kluczem w nim wy-
brać mecz towarzyski i turniej olimpijski
z 12 dostępnymi zespołami. Sama roz-
grywka nie porywa, gdyż jest troszkę zbyt
sztuczna i chaotyczna. Trudno wyczuć pil-
kę, o faulach, atakach czy atakach nie
wspominając. Co nie oznacza, że gra nie
ma potencjału. Ma! Dlatego mam
nadzieję, że za rok ukaze się du-
żo lepszy VOLLEYBALL 05:
FUTUR (lub inną
miejscowość). Wtedy na-
prawdę będzie w co grać!

Kiedyś twórcy, orzech do
złoty. Gra...
...właściciel...
...miliony złotych. Zastosowano
wszelkie maści nowoczesne tech-
nologię, włącznie z rotoscopingiem,
czyli odtwarzaniem animacji na podstawie
zarejestrowanych w specjalnym studiu filmów
video. Zdobyto też kilka wartościowych licen-
cji oraz wsparcie Fundacji Centrum Edukacji
Olimpijskiej. A jednak program nie zachwyca.
Wygląda przeciętnie, nie wciąga, nie oferuje
szalonej grywalności. Z drugiej strony: na pol-
skim rynku nie kupisz siatki, w której szaleją
sześcioposobowe drużyny.

Po zainstalowaniu programu (gra wymaga
karty graficznej obsługującej pixel i vertex sha-

• Procesor 1.3 GHz, 128 MB RAM
• Cena: 24.40 zł; Dystr.: Marksoft

3

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®



JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SVOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, VITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, GIGI, PHILIPS, LG, SHARP



WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. BG776000X93). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAC TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ (INNEJ OSOBE) W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BG776000X93).

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. L815660X93
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. D815660X93
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z815660X93
WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660X93). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK (INNEJ OSOBE) W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660X93)

GRY JAVA NR 7928



SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAC NA SWÓJ TELEFON:
NOKIA: 3310, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6610i2, 6610i3, 6610i4, 6610i5, 6610i6, 6610i7, 6610i8, 6610i9, 6610i10, 6610i11, 6610i12, 6610i13, 6610i14, 6610i15, 6610i16, 6610i17, 6610i18, 6610i19, 6610i20, 6610i21, 6610i22, 6610i23, 6610i24, 6610i25, 6610i26, 6610i27, 6610i28, 6610i29, 6610i30, 6610i31, 6610i32, 6610i33, 6610i34, 6610i35, 6610i36, 6610i37, 6610i38, 6610i39, 6610i40, 6610i41, 6610i42, 6610i43, 6610i44, 6610i45, 6610i46, 6610i47, 6610i48, 6610i49, 6610i50, 6610i51, 6610i52, 6610i53, 6610i54, 6610i55, 6610i56, 6610i57, 6610i58, 6610i59, 6610i60, 6610i61, 6610i62, 6610i63, 6610i64, 6610i65, 6610i66, 6610i67, 6610i68, 6610i69, 6610i70, 6610i71, 6610i72, 6610i73, 6610i74, 6610i75, 6610i76, 6610i77, 6610i78, 6610i79, 6610i80, 6610i81, 6610i82, 6610i83, 6610i84, 6610i85, 6610i86, 6610i87, 6610i88, 6610i89, 6610i90, 6610i91, 6610i92, 6610i93, 6610i94, 6610i95, 6610i96, 6610i97, 6610i98, 6610i99, 6610i100, 6610i101, 6610i102, 6610i103, 6610i104, 6610i105, 6610i106, 6610i107, 6610i108, 6610i109, 6610i110, 6610i111, 6610i112, 6610i113, 6610i114, 6610i115, 6610i116, 6610i117, 6610i118, 6610i119, 6610i120, 6610i121, 6610i122, 6610i123, 6610i124, 6610i125, 6610i126, 6610i127, 6610i128, 6610i129, 6610i130, 6610i131, 6610i132, 6610i133, 6610i134, 6610i135, 6610i136, 6610i137, 6610i138, 6610i139, 6610i140, 6610i141, 6610i142, 6610i143, 6610i144, 6610i145, 6610i146, 6610i147, 6610i148, 6610i149, 6610i150, 6610i151, 6610i152, 6610i153, 6610i154, 6610i155, 6610i156, 6610i157, 6610i158, 6610i159, 6610i160, 6610i161, 6610i162, 6610i163, 6610i164, 6610i165, 6610i166, 6610i167, 6610i168, 6610i169, 6610i170, 6610i171, 6610i172, 6610i173, 6610i174, 6610i175, 6610i176, 6610i177, 6610i178, 6610i179, 6610i180, 6610i181, 6610i182, 6610i183, 6610i184, 6610i185, 6610i186, 6610i187, 6610i188, 6610i189, 6610i190, 6610i191, 6610i192, 6610i193, 6610i194, 6610i195, 6610i196, 6610i197, 6610i198, 6610i199, 6610i200, 6610i201, 6610i202, 6610i203, 6610i204, 6610i205, 6610i206, 6610i207, 6610i208, 6610i209, 6610i210, 6610i211, 6610i212, 6610i213, 6610i214, 6610i215, 6610i216, 6610i217, 6610i218, 6610i219, 6610i220, 6610i221, 6610i222, 6610i223, 6610i224, 6610i225, 6610i226, 6610i227, 6610i228, 6610i229, 6610i230, 6610i231, 6610i232, 6610i233, 6610i234, 6610i235, 6610i236, 6610i237, 6610i238, 6610i239, 6610i240, 6610i241, 6610i242, 6610i243, 6610i244, 6610i245, 6610i246, 6610i247, 6610i248, 6610i249, 6610i250, 6610i251, 6610i252, 6610i253, 6610i254, 6610i255, 6610i256, 6610i257, 6610i258, 6610i259, 6610i260, 6610i261, 6610i262, 6610i263, 6610i264, 6610i265, 6610i266, 6610i267, 6610i268, 6610i269, 6610i270, 6610i271, 6610i272, 6610i273, 6610i274, 6610i275, 6610i276, 6610i277, 6610i278, 6610i279, 6610i280, 6610i281, 6610i282, 6610i283, 6610i284, 6610i285, 6610i286, 6610i287, 6610i288, 6610i289, 6610i290, 6610i291, 6610i292, 6610i293, 6610i294, 6610i295, 6610i296, 6610i297, 6610i298, 6610i299, 6610i300, 6610i301, 6610i302, 6610i303, 6610i304, 6610i305, 6610i306, 6610i307, 6610i308, 6610i309, 6610i310, 6610i311, 6610i312, 6610i313, 6610i314, 6610i315, 6610i316, 6610i317, 6610i318, 6610i319, 6610i320, 6610i321, 6610i322, 6610i323, 6610i324, 6610i325, 6610i326, 6610i327, 6610i328, 6610i329, 6610i330, 6610i331, 6610i332, 6610i333, 6610i334, 6610i335, 6610i336, 6610i337, 6610i338, 6610i339, 6610i340, 6610i341, 6610i342, 6610i343, 6610i344, 6610i345, 6610i346, 6610i347, 6610i348, 6610i349, 6610i350, 6610i351, 6610i352, 6610i353, 6610i354, 6610i355, 6610i356, 6610i357, 6610i358, 6610i359, 6610i360, 6610i361, 6610i362, 6610i363, 6610i364, 6610i365, 6610i366, 6610i367, 6610i368, 6610i369, 6610i370, 6610i371, 6610i372, 6610i373, 6610i374, 6610i375, 6610i376, 6610i377, 6610i378, 6610i379, 6610i380, 6610i381, 6610i382, 6610i383, 6610i384, 6610i385, 6610i386, 6610i387, 6610i388, 6610i389, 6610i390, 6610i391, 6610i392, 6610i393, 6610i394, 6610i395, 6610i396, 6610i397, 6610i398, 6610i399, 6610i400, 6610i401, 6610i402, 6610i403, 6610i404, 6610i405, 6610i406, 6610i407, 6610i408, 6610i409, 6610i410, 6610i411, 6610i412, 6610i413, 6610i414, 6610i415, 6610i416, 6610i417, 6610i418, 6610i419, 6610i420, 6610i421, 6610i422, 6610i423, 6610i424, 6610i425, 6610i426, 6610i427, 6610i428, 6610i429, 6610i430, 6610i431, 6610i432, 6610i433, 6610i434, 6610i435, 6610i436, 6610i437, 6610i438, 6610i439, 6610i440, 6610i441, 6610i442, 6610i443, 6610i444, 6610i445, 6610i446, 6610i447, 6610i448, 6610i449, 6610i450, 6610i451, 6610i452, 6610i453, 6610i454, 6610i455, 6610i456, 6610i457, 6610i458, 6610i459, 6610i460, 6610i461, 6610i462, 6610i463, 6610i464, 6610i465, 6610i466, 6610i467, 6610i468, 6610i469, 6610i470, 6610i471, 6610i472, 6610i473, 6610i474, 6610i475, 6610i476, 6610i477, 6610i478, 6610i479, 6610i480, 6610i481, 6610i482, 6610i483, 6610i484, 6610i485, 6610i486, 6610i487, 6610i488, 6610i489, 6610i490, 6610i491, 6610i492, 6610i493, 6610i494, 6610i495, 6610i496, 6610i497, 6610i498, 6610i499, 6610i500, 6610i501, 6610i502, 6610i503, 6610i504, 6610i505, 6610i506, 6610i507, 6610i508, 6610i509, 6610i510, 6610i511, 6610i512, 6610i513, 6610i514, 6610i515, 6610i516, 6610i517, 6610i518, 6610i519, 6610i520, 6610i521, 6610i522, 6610i523, 6610i524, 6610i525, 6610i526, 6610i527, 6610i528, 6610i529, 6610i530, 6610i531, 6610i532, 6610i533, 6610i534, 6610i535, 6610i536, 6610i537, 6610i538, 6610i539, 6610i540, 6610i541, 6610i542, 6610i543, 6610i544, 6610i545, 6610i546, 6610i547, 6610i548, 6610i549, 6610i550, 6610i551, 6610i552, 6610i553, 6610i554, 6610i555, 6610i556, 6610i557, 6610i558, 6610i559, 6610i560, 6610i561, 6610i562, 6610i563, 6610i564, 6610i565, 6610i566, 6610i567, 6610i568, 6610i569, 6610i570, 6610i571, 6610i572, 6610i573, 6610i574, 6610i575, 6610i576, 6610i577, 6610i578, 6610i579, 6610i580, 6610i581, 6610i582, 6610i583, 6610i584, 6610i585, 6610i586, 6610i587, 6610i588, 6610i589, 6610i590, 6610i591, 6610i592, 6610i593, 6610i594, 6610i595, 6610i596, 6610i597, 6610i598, 6610i599, 6610i600, 6610i601, 6610i602, 6610i603, 6610i604, 6610i605, 6610i606, 6610i607, 6610i608, 6610i609, 6610i610, 6610i611, 6610i612, 6610i613, 6610i614, 6610i615, 6610i616, 6610i617, 6610i618, 6610i619, 6610i620, 6610i621, 6610i622, 6610i623, 6610i624, 6610i625, 6610i626, 6610i627, 6610i628, 6610i629, 6610i630, 6610i631, 6610i632, 6610i633, 6610i634, 6610i635, 6610i636, 6610i637, 6610i638, 6610i639, 6610i640, 6610i641, 6610i642, 6610i643, 6610i644, 6610i645, 6610i646, 6610i647, 6610i648, 6610i649, 6610i650, 6610i651, 6610i652, 6610i653, 6610i654, 6610i655, 6610i656, 6610i657, 6610i658, 6610i659, 6610i660, 6610i661, 6610i662, 6610i663, 6610i664, 6610i665, 6610i666, 6610i667, 6610i668, 6610i669, 6610i670, 6610i671, 6610i672, 6610i673, 6610i674, 6610i675, 6610i676, 6610i677, 6610i678, 6610i679, 6610i680, 6610i681, 6610i682, 6610i683, 6610i684, 6610i685, 6610i686, 6610i687, 6610i688, 6610i689, 6610i690, 6610i691, 6610i692, 6610i693, 6610i694, 6610i695, 6610i696, 6610i697, 6610i698, 6610i699, 6610i700, 6610i701, 6610i702, 6610i703, 6610i704, 6610i705, 6610i706, 6610i707, 6610i708, 6610i709, 6610i710, 6610i711, 6610i712, 6610i713, 6610i714, 6610i715, 6610i716, 6610i717, 6610i718, 6610i719, 6610i720, 6610i721, 6610i722, 6610i723, 6610i724, 6610i725, 6610i726, 6610i727, 6610i728, 6610i729, 6610i730, 6610i731, 6610i732, 6610i733, 6610i734, 6610i735, 6610i736, 6610i737, 6610i738, 6610i739, 6610i740, 6610i741, 6610i742, 6610i743, 6610i744, 6610i745, 6610i746, 6610i747, 6610i748, 6610i749, 6610i750, 6610i751, 6610i752, 6610i753, 6610i754, 6610i755, 6610i756, 6610i757, 6610i758, 6610i759, 6610i760, 6610i761, 6610i762, 6610i763, 6610i764, 6610i765, 6610i766, 6610i767, 6610i768, 6610i769, 6610i770, 6610i771, 6610i772, 6610i773, 6610i774, 6610i775, 6610i776, 6610i777, 6610i778, 6610i779, 6610i780, 6610i781, 6610i782, 6610i783, 6610i784, 6610i785, 6610i786, 6610i787, 6610i788, 6610i789, 6610i790, 6610i791, 6610i792, 6610i793, 6610i794, 6610i795, 6610i796, 6610i797, 6610i798, 6610i799, 6610i800, 6610i801, 6610i802, 6610i803, 6610i804, 6610i805, 6610i806, 6610i807, 6610i808, 6610i809, 6610i810, 6610i811, 6610i812, 6610i813, 6610i814, 6610i815, 6610i816, 6610i817, 6610i818, 6610i819, 6610i820, 6610i821, 6610i822, 6610i823, 6610i824, 6610i825, 6610i826, 6610i827, 6610i828, 6610i829, 6610i830, 6610i831, 6610i832, 6610i833, 6610i834, 6610i835, 6610i836, 6610i837, 6610i838, 6610i839, 6610i840, 6610i841, 6610i842, 6610i843, 6610i844, 6610i845, 6610i846, 6610i847, 6610i848, 6610i849, 6610i850, 6610i851, 6610i852, 6610i853, 6610i854, 6610i855, 6610i856, 6610i857, 6610i858, 6610i859, 6610i860, 6610i861, 6610i862, 6610i863, 6610i864, 6610i865, 6610i866, 6610i867, 6610i868, 6610i869, 6610i870, 6610i871, 6610i872, 6610i873, 6610i874, 6610i875, 6610i876, 6610i877, 6610i878, 6610i879, 6610i880, 6610i881, 6610i882, 6610i883, 6610i884, 6610i885, 6610i886, 6610i887, 6610i888, 6610i889, 6610i890, 6610i891, 6610i892, 6610i893, 6610i894, 6610i895, 6610i896, 6610i897, 6610i898, 6610i899, 6610i900, 6610i901, 6610i902, 6610i903, 6610i904, 6610i905, 6610i906, 6610i907, 6610i908, 6610i909, 6610i910, 6610i911, 6610i912, 6610i913, 6610i914, 6610i915, 6610i916, 6610i917, 6610i918, 6610i919, 6610i920, 6610i921, 6610i922, 6610i923, 6610i924, 6610i925, 6610i926, 6610i927, 6610i928, 6610i929, 6610i930, 6610i931, 6610i932, 6610i933, 6610i934, 6610i935, 6610i936, 6610i937, 6610i938, 6610i939, 6610i940, 6610i941, 6610i942, 6610i943, 6610i944, 6610i945, 6610i946, 6610i947, 6610i948, 6610i949, 6610i950, 6610i951, 6610i952, 6610i953, 6610i954, 6610i955, 6610i956, 6610i957, 6610i958, 6610i959, 6610i960, 6610i961, 6610i962, 6610i963, 6610i964, 6610i965, 6610i966, 6610i967, 6610i968, 6610i969, 6610i970, 6610i971, 6610i972, 6610i973, 6610i974, 6610i975, 6610i976, 6610i977, 6610i978, 6610i979, 6610i980, 6610i981, 6610i982, 6610i983, 6610i984, 6610i985, 6610i986, 6610i987, 6610i988, 6610i989, 6610i990, 6610i991, 6610i992, 6610i993, 6610i994, 6610i995, 6610i996, 6610i997, 6610i998, 6610i999, 6610i1000, 6610i1001, 6610i1002, 6610i1003, 6610i1004, 6610i1005, 6610i1006, 6610i1007, 6610i1008, 6610i1009, 6610i1010, 6610i1011, 6610i1012, 6610i1013, 6610i1014, 6610i1015, 6610i1016, 6610i1017, 6610i1018, 6610i1019, 6610i1020, 6610i1021, 6610i1022, 6610i1023, 6610i1024, 6610i1025, 6610i1026, 6610i1027, 6610i1028, 6610i1029, 6610i1030, 6610i1031, 6610i1032, 6610i1033, 6610i1034, 6610i1035, 6610i1036, 6610i1037, 6610i1038, 6610i1039, 6610i1040, 6610i1041, 6610i1042, 6610i1043, 6610i1044, 6610i1045, 6610i1046, 6610i1047, 6610i1048, 6610i1049, 6610i1050, 6610i1051, 6610i1052, 6610i1053, 6610i1054, 6610i1055, 6610i1056, 6610i1057, 6610i1058, 6610i1059, 6610i1060, 6610i1061, 6610i1062, 6610i1063, 6610i1064, 6610i1065, 6610i1066, 6610i1067, 6610i1068, 6610i1069, 6610i1070, 6610i1071, 6610i1072, 6610i1073, 6610i1074, 6610i1075, 6610i1076, 6610i1077, 6610i1078, 6610i1079, 6610i1080, 6610i1081, 6610i1082, 6610i1083, 6610i1084, 6610i1085, 6610i1086, 6610i1087, 6610i1088, 6610i1089, 6610i1090, 6610i1091, 6610i1092, 6610i1093, 6610i1094, 6610i1095, 6610i1096, 6610i1097, 6610i1098, 6610i1099, 6610i1

PRINCE OF PERSIA

WARRIOR WITHIN



Druga część nowożytnych przygód Księcia tylko pozornie mocno różni się od poprzedniczki. Pod płaszczem ciężkiego klimatu i brutalnych starć kryje się wszystko to, za co gracze pokochali część pierwszą. Jest zatem mnóstwo skakania i kilka logicznych łamigłówek. Nie zabrakło też wyrafinowanych „ścieżek zdrowia”. Na szczęście przeniesienie środka ciężkości rozgrywki na hardcore’owe stracia nie odbyło się ze szkodą dla pozostałych elementów gry.

Zanim zaczniesz grać, ważna informacja. Gra posiada dwa alternatywne zakończenia, lepsze i „mniej fajne”. Aby zobaczyć bardziej satysfakcjonujące outro, należy zebrać 9 Life Upgrades. Innymi słowy, trzeba odnaleźć 9 sekretnych korytarzy prowadzących do ołtarzyków, które zwiększają limit zdrowia Księcia. Jeśli uda ci się odnaleźć wszystkie, pod koniec gry będziesz mógł zdobyć najpotężniejszy miecz, Water Sword. Pozwoli ci on zmierzyć się z zupełnie innym Bossem. Co ważne, zbieranie Life Upgrades nie pozbawia gracza możliwości obejrzenia również „gorszego” zakończenia. W tekście znajdują się wskazówki, jak i w którym momencie

zrobić to, co zwiększy limit życia bohatera.

Druga część, co ci nuda. Zanim, kombinuj swoje kombinacje. Oni na niego jest przyjemniejsza i łatwiejsza niż z klawiaturą. Ponadto gorąco namawiam do zapoznania się z listą kombosów, która jest dostępna w menu gry. Opanuj choćby kilka z podanych kombinacji, a walka stanie się czystą przyjemnością, zamiast być frustrującym przerywnikiem. No i dbaj, by Książę dzierżył oręż w obu dłoniach. Walka dwoma mieczami jednocześnie jest efektywniejsza, efektywniejsza i daje więcej możliwości.

Aby zostało coś dla ciebie, w poradniku nie podaję lokalizacji wszystkich ukrytych skrzyń z bonusami i sekretnych broni. Te pierwsze są zresztą zwykle dobrze widoczne. Sekretne miecze szukaj na stojakach i za popękanymi ścianami.



1 Okręt

Przygoda rozpoczyna się podczas sztormu, wśród wzburzonych fal rozwścieczonego morza. Marna pogoda to jednak jedno z twoich najmniejszych zmartwień. Prawdziwym utrapieniem są demony, które właśnie wdarły się na pokład okrętu. Cóż, do dzieła!

Cała sekwencja na statku stanowi tutorial, który zaznajomi cię z podstawowymi technikami walki. Czytaj napisy pojawiające się na dole ekranu i ćwicz kolejne kombinacje przycisków. Pojedyncze cięcie, blok, proste kombo, skok, rzut bronią – lepiej opanuj te techniki, to absolutna podstawa. Po chwili znajdziesz się pod pokładem. Zaczepnij wody, aby uzupełnić nadwątlone zdrowie, i podbiegnij kilka kroków do przodu. Wykorzystaj słupek to wykonania obrotowego ataku i rozpraw się z grupką przeciwników. Jeszcze kilka kroków i będziesz miał przyjemność obejrzenia kilku z popisowych numerów Księcia.

Znajdziesz się na pokładzie wrogiego okrętu. Pozbądź się naprzykrzających się demonów i ruszaj na mostek. Tu czeka cię pierwsze poważne starcie z tajemniczą kobietą w stalowym stroju kąpielowym – Shadee. Walka jest dość prosta, pod warunkiem, że nie zaczniesz świrować. W przeciwnym razie, do starcia będziesz podchodził kilkanaście razy. Po prostu konsekwentnie blokuj kombosy laski, ewentualnie wykonuj przewroty tak, by schodzić z linii jej ostrza. Sam atakuj w momencie, kiedy Shadee na parę sekund przerywa ofensywę i opuszcza miecze. Jeśli przeciwniczka zapędzi cię w kozi róg, możesz ratować się wykonując przeskoki za plecy babeczki (po lądowaniu nie zapomnij pociągnąć jej szybko po karku). Kiedy oboje skrzyżujecie ostrza, szybko uderzaj w przycisk ataku, aby odepchnąć przeciwniczkę. Zwycięstwo nad Shadee oznacza przymusową kąpiel w lodowatej wodzie. Marna nagroda, ale przynajmniej uszedłeś z życiem. No i jest filmik objaśniający motyw działania Księcia.



Na pokładzie wrogiej galery pobiegnij w stronę stanowiska sterownika

Block i atakuj przeciwniczkę z pleców, aby uniknąć jej ataków

2 Wyspa czasu, wrakowisko

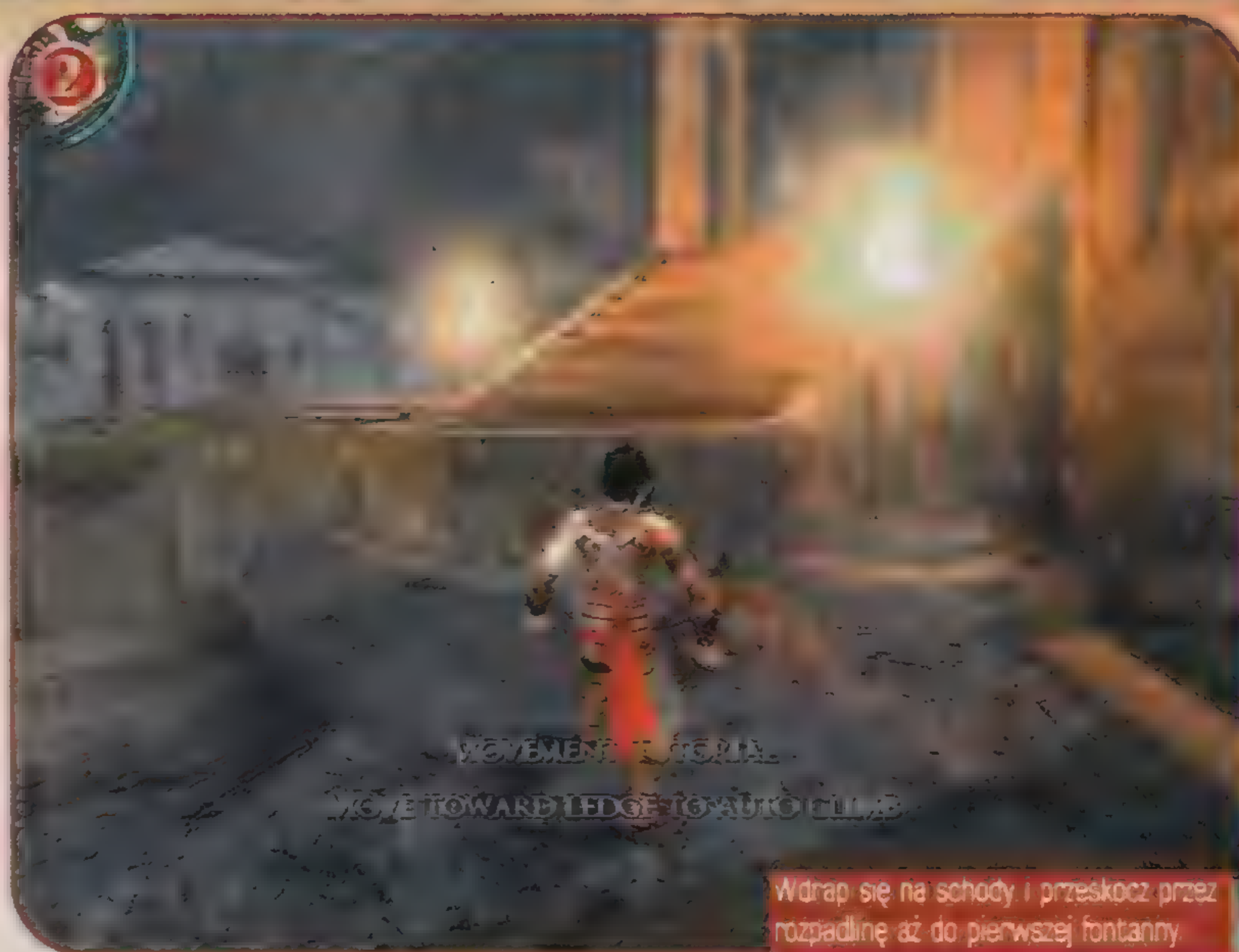


1 Za schodami znajdziesz pierwszą skrzynię z artworkiem. Obrazek możesz obejrzeć w menu

Boli? To znaczy, że żyjesz. Niestety, krążącym wokół ptaszyskom wydaje się coś innego. Mają ochotę cię rozszarpać. Przegoń wygłodniały drób, machając znalezionym kijaszkiem. Po lewej jest bajorko, z którego możesz zaczerpnąć kilka łyków wody. Skieruj się w prawo, ku widocznym w oddali schodkom. Za nimi jest pierwsza skrzynia z artworkiem. Wejdź po stopniach i przeskakując nad wyrwami dostań się do pierwszej fontanny. Zaczerpnij wody – odnowi się twoja energia i będziesz miał możliwość zapisania stanu gry. Wdrap się na skalny gzyms za fontanną i powoli przesuwaj się w prawo. Gdy drogę zagrozi ci wystająca skała, opuść się niżej i przejdź pod nią, trzymając się gzymsu. Skocz ku kolejnej szczelinie i postępuj jak przed chwilą. Nadlatujące ptaszyska spokojnie traktuj kijem, nie powinny przysporzyć ci kłopotu. Przyj do przodu po kolejnych skalnych występkach, przeskakując to na jedną, to na drugą stronę przepaści. Pamiętaj, że na wyższe skały możesz „wbiec”. Rozległą rozpadlinę pokonasz, przebiegając po ścianie. Łatwizna. Po chwili dotrzesz do kilku kolumn.

Wdrap się na jedną z nich i przeskakuj na kolejne, aż wylądujesz na wyższym poziomie. Weź zawartość skrzyni (kolejny bonus do obejrzenia w menu) i przeturlaj się przez niewielką wyrwę we wrotach.

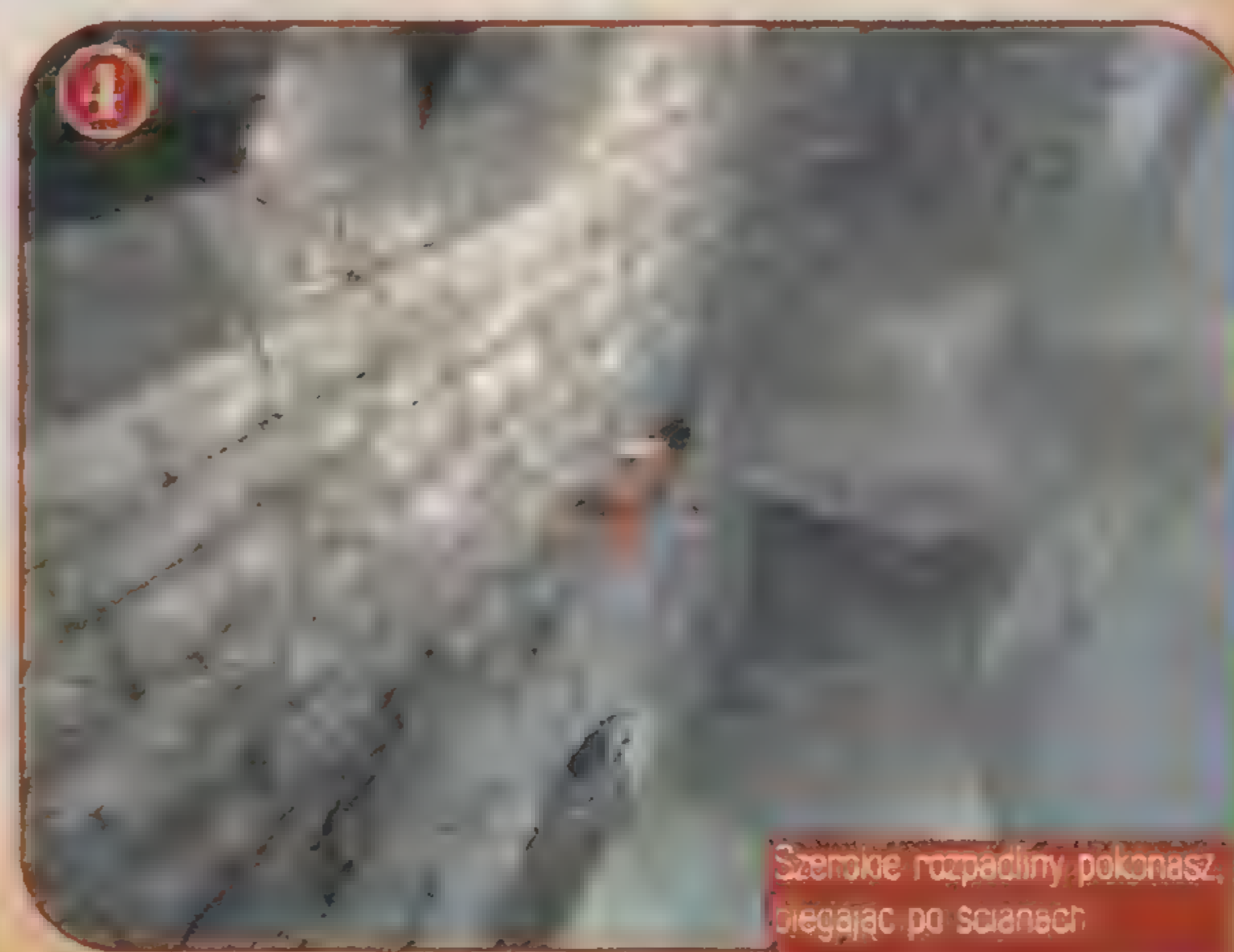
Wewnątrz napotkasz dwa demony, które przyniosły ci lepszą broń. Jak dobrze! Spaluj przeciwników, weź nowy oręż i ruszaj przed siebie. Wdrap się wyżej, przebiegnij po ścianie nad pulapką. Jeszcze raz to samo, ale teraz na finiszu odbij się od ściany tak, by wylądować na stabilnym gruncie. Dotrzesz do zamkniętej bramy. Na drugą stronę dostaniesz się, wdrapując się na lewą część ogrodzenia. Spotkasz tu znajomą ze statku. Niestety, pannie się spieszy, ale do towarzystwa zostawi ci kilku swoich pacholków. Pozbądź się ich, a otrzymasz nową broń, Spider Sword. Ruszaj biegiem za szmatą ze statku, masz z nią stare porachunki. Za bramą skreć w lewo i napij się wody z fontanny.



Wdrap się na schody i przeskocz przez rozpadlinę aż do pierwszej fontanny



3 Na wysoką ścianę możesz wbiec i chwycić się jej krawędzi



4 Szerokie rozpadliny pokonasz, biegnąc po ścianach

3 Zrujnowana forteca



1 Walcząc z kruczym upiorem, stosuj uniki i staraj się rozbić obronę szermierza



2 Z gzymsu skocz na złamaną kolumnę, a z niej rzuc się w kierunku upiora



3 Przesuń się po gzymsie w lewo, aby wdrapać się na kładkę nad podłogą



4 Trzymając się gzymsu, przejdź nad zerwaną kładką na drugą stronę ściany

Za dwiema rozpadlinami, na małym dziedzińcu spotkasz kruczego upiora. Jest dość twardy, ale jeśli poradziłeś sobie na statku z Shadee, ten przeciwnik nie sprawi ci żadnych trudności. Blokuj i kontruj, starając się rozbić defensywę upiora. Po krótkiej walce niemilec przefrunie na wyższe kondygnacje budowli. Trzeba się będzie do niego pofatygować – wdrap się na ścianę obok wejścia, podbiegnij do góry po murze i odbij się w stronę wyżej usytuowanego chodnika. Przebiegnij po ścianie i odbij się w stronę kolumny w momencie, gdy będziesz przebiegał po jej cieniu. Przeskakuj na kolejne słupy, aż znajdziesz się obok zbiegłego upiora. Ponownie spuść mu łomot, uważaj tylko, by nie runąć w dół – miejsca na uniki i akrobacje jest niewiele. Pobiegnij po ścianie pod pomo-

stem, a potem z powrotem, w stronę gzymsu. Podciągnij się najwyżej jak się da i skocz na pękniętą kolumnę, a z niej do przeciwnika. Wygarbuj mu skórę po raz trzeci i po ptakach. Podbiegnij po murze, wciśnij przycisk i przejdź przez stalową furtę. Pobiegnij po ścianie do szkarłatnego sztandaru i opuść się po nim na posadzkę. Zabij demony i wejdź na zwalony głaz przy filarze. Wdrap się na filar. Wisząc na gzymsie, przesuń się w stronę kładki. Na niej czeka kolejny przeciwnik. Pobiegnij po ścianie, uwieś się na półce i przejdź nad rozpadliną na drugą stronę muru. Opuść się na posadzkę i ruszaj w głąb korytarza. Biegając po ścianie, omiń wirujące ostrze. Po chwili trafisz do pierwszego Portalu Czasu i spotkasz przy nim Shadee. Koniec końców wpadniesz w portal i przeniesiesz się do przeszłości.



5 Pierwszą z Portalu Czasu zabijesz, gdy cię pchnie przeciwnik. Zanim atakiem jego wyprzedzisz



6 Odbij się od półki i przejdź na korytarz, który znajduje się dalej

4 Pierwsze kroki w przeszłości

Podczas krótkiej podróży w czasie nauczyłeś się bardzo ważnej rzeczy, sztuki cofania czasu mianowicie :) Patent działa identycznie jak w poprzedniej części gry. Cofając czas wykorzystujesz piasek z zasobników (lewy górny róg ekranu). Piasek można uzupełnić, szlachtując przeciwników, którzy często zostawiają po sobie drogocenny pył. Jeśli nie wyjdzie ci skok, wpadniesz w pułapkę bądź polegniesz na polu walki – masz możliwość cofnięcia czasu o parę sekund.

Jeśli jeszcze nie skorzystałeś z pobliskiej fontanny, zrób to teraz. Ruszaj korytarzem,

którym tu trafiłeś. Jako że znajdujesz się teraz w odległej przeszłości, wszystkie pułapki działają doskonale. Wyimiń wirujące pale, omiń ostrza, a dostaniesz się do niewielkiej salki. Byłeś tu dosłownie przed chwilą, ale teraz wszystko wygląda inaczej. Wybij atakujące demony i wdrap się na kolumnę, z której przeskocz na filar. Przejdź na krawędź kładki (uwaga na demona), skocz w stronę półki, przejdź na drugi jej koniec i odbij się na drugą część kładki. Teraz został już tylko bieg po ścianie, uaktywnienie przycisku, szybki zjazd po sztandarze i opuszczenie lokal.



Wdrap się na kolumnę i skocz w stronę przycisku. Gdy dołączysz się do kładki, skocz.



Pobiegnij po ścianie, unikając wirujących łazek i zabił strażnika.



Przyculony do ściany przejdź na drugą stronę krawędzi i skocz na kładkę.



Wdrap się na kolumnę i skocz w stronę przycisku. Gdy dołączysz się do kładki, skocz.

5 Pogoń za dziewczyną w czerni



Pod schodami spotkasz dwie gawry ciskające w ciebie sztyletami. Nie są to wymagający przeciwnicy.

Shadee napsula ci zbyt wiele krwi, żeby mogło ująć jej to na sucho. Zanim jednak dobiedziesz się jej do tyłka (hmm...), warto zadbać o kondycję. Na początku opisu wspominałem o tzw. Life Upgrades. Właśnie jesteś blisko pierwszego z nich. Dostań się na poziom, na którym toczyłaś drugą rundę walki z kruczym upiorem. Za schodami znajdziesz przycisk. Wciśnij go i natychmiast podbiegnij kilka kroków po murze tak, aby odbić się w stronę schodów i przeskoczyć przez poręcz. Teraz pnij się w górę wykonując przewroty (w ten sposób poruszysz się szybciej) i przetocz się pod małą kratą na górę. Trik ten wymaga sporej zręcz-

ności, ponieważ nie możesz stracić ani sekundy. Jeśli ci nie wychodzi, nie przejmuj się. Gdy zyskasz zdolność spowalniania czasu, z łatwością zdążysz. Jeśli ci się udało, gratuluję! Przed tobą najeżony pułapkami korytarz. Unikaj wirujących ostrzy, zgniatarek, ruchomych palików i kolców. Musisz wyczekać na odpowiedni moment tak, aby unikając jednej pułapki nie wpakować się w następną. Jeśli ukończysz żywy tę „ścieżkę zdrowia”, czeka cię nagroda – podchodząc do ołtarzyka, powiększy się twój limit energii.

Zebrawszy pierwszy Life Upgrade wracaj z powrotem korytarzem. Spokojnie, pułapki są już nieaktywne. Na zewnątrz zejść na dół i ruszaj w pościg za Shadee. Miń wirujące pale i zaczerpnij wody z fontanny. Pod schodami czeka cię starcie ze zjawami. Ci prze-

ciwnicy to leszcze, więc nie się nie bój i tnij spokojnie. Uważaj tylko na ciskane przez nich sztylety. Na szczycie schodów czeka cię nieco trudniejsza walka, ale kilku przeciwników więcej nie powinno sprawić kłopotu. Omiń ostrza, skocz na przeciwległą ścianę, przejdź po gzymsach w prawo i zeskocz na posadzkę. Zajmij się przeciwnikiem, wyimiń wirujące ostrza i pędź dalej.

Znajdziesz się w centralnej komnacie. Dobrze zapamiętaj to miejsce – będziesz tu wracać nie raz i nie dwa. Póki co, zaszlachtuj grupę demonów i wdrap się na kamienny blok po lewej. Daj susa na kolumnę, na kolejną i jeszcze jedną, aż znajdziesz się po przeciwnej stronie sali. Wdrap się trochę wyżej i korzystając z umiejętności biegania po ścianach, przedostań się na pobliski balkon. W głębi korytarza spotkasz jednego strażnika. Większym problemem będą dwie przepaści i wirujące pale na ich skrajach. Zejdź po drabinie na niższy poziom, wykończ demona



Po gzymsach przesunij się na drugi koniec pułapki i skocz na dalszy segment chodnika.



Zapamiętaj to pomieszczenie – to główna komnata fortecy. Wróć tu jeszcze nieraz.



Wdrap się na kolumnę i skocz w stronę przycisku. Gdy dołączysz się do kładki, skocz.



i przebiegnij po ścianie. Znów drabiną w dół, ale tym razem uważaj na wirujące pale. Z końca drabiny skocz na gzyms i przejdź po nim, aby znaleźć się naprzeciwko drugiego fragmentu drabiny. Teraz tylko skok, szybki zjazd i jesteś na dole. Zabij dwóch przeciwników i szybko przebiegnij przez „kolczasty” korytarz. Uff, ciężko było – na szczęście właśnie trafiła się fontanna.

Po zregenerowaniu sił i zapisaniu gry ruszaj dalej korytarzem. Przebiegnij przez kolce, przetaczając się pod ruchomym palem. Po chwili znajdziesz się w kilkupoziomowej komnacie z balkonami. Shadee znowu ci związała, zatrzaszkując za sobą bramę. Zabij demony, zjawy oraz zabójczynię. Za rozpadliną stoi skrzynia z artworkiem. Teraz czas na trochę wspinaczki. Wejdź na podest przy jednym z filarów i skocz na drążek. Rozbujaj się i skocz na następny, po czym przesun się nieco w prawo, ponownie się rozbujaj i skocz na balkonik. Zabij demona, po belce przejdź na drugi balkon i pozbadź się strażników. Skacz teraz na drążek, z niego na wyższy. Jeszcze jeden skok, prosto na ścianę. Odbij się od muru tak, aby wylądować na krótkiej belce. Z niej skocz na kolejny balkon. Stąd daj susa na ozdobne belki łączące filary i balan-

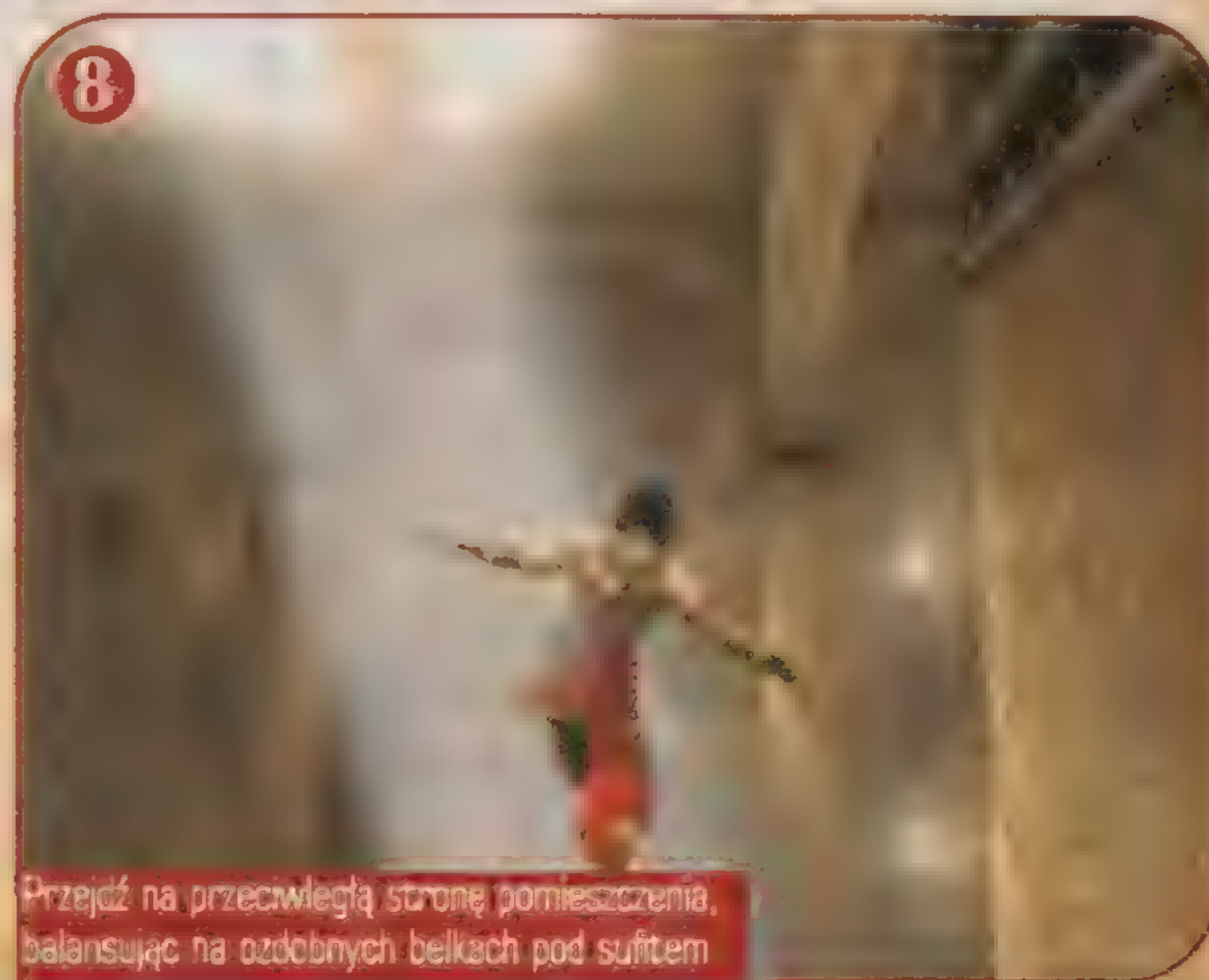
sując ciałem przejdź w stronę następnego balkonu. Zabij strażnika i rzuć się w stronę czerwonego sztandaru. Zjedź po nim nieco niżej i odbij się na niższy balkon. Na długą belkę zeskoczy zabójczyni – żaden problem, strąć ją, rzucając mieczem. Bezpiecznie przejdź na drugą stronę i załatw koleżankę. Teraz belka, druga belka, skok na ścianę i na trzecią belkę. Na balkonie (jest tu jeden z Life Upgrades, niestety jeszcze niedostępny) załatw zjawę i zabójczynię, po czym skocz na ozdobne belki po prawej. Przejście zagrozi ci kolejna zabójczyni. Gdy rzuci się do ataku, szybko podskocz, aby uniknąć jej ciosu i natychmiast tnij mieczem. To najskuteczniejsza metoda w takich sytuacjach. Na balkonie po prawej jest kolejna skrzynia. Uwieś się na drążku-dźwigni, a otworzy się brama. Szybkiem zjedź na dół po sztandarze i wybiegnij na korytarz. Przepaść pokonasz, opuszczając się kawałek na sztandarze i skacząc na kolejne belki. Prościzna. Za kolcami znajdziesz fontannę.



Pierwsza zabójczyni da ci ostrą lekcję. Dobry trening przed starciem z Shadee



Rozhuśtaj się na drążku, aby przeskoczyć na pierwszy z balkonów



Przejdź na przeciwną stronę pomieszczenia, balansując na ozdobnych belkach pod sufitem

6 Dama w niebezpieczeństwie



Wybiegnij i Shadee strąć zabójczynię tak, by nie miała czasu. Blok i rozpadlina



Odsuń ołtarz. Znajdziesz za nim sekretny korytarz prowadzący do drugiego Life Upgrade



Drążek, odbicie od ściany, jeszcze jeden drążek, skok i jesteś na górze



Z belki zeskocz na posadzkę i napij się wody z pobliskiej fontanny

Będziesz świadkiem pojedynku dwóch babeczek. Nie są to co prawda zapasy w kisielu, ale i tak jest na co popatrzeć. Niestety, Shadee trochę poniosło i stara się strącić damę w czerwieni w przepaść. Musisz interweniować. Taktyka identyczna jak na statku, czyli blok, błyskawiczna kontra i powrót do defensywy. Kiedy już odprawisz Shadee do krainy wiecznych łowów, będziesz miał sposobność zamienić kilka słów z ocaloną damą. Dowiesz się ciekawych rzeczy o Cesarzowej Czasu, jej niechęci do przyjmowania gości oraz o swoich marnych perspektywach na przyszłość. Po chwili forteca zadrzy z posadach i zostaniecie rozdzieleni. Szkoda, nieźla lala.

Ale, ale... Jesteś tuż obok drugiego Life Upgrade! Otwórz skrzynię i przesun pobliski ołtarz. Za nim znajdziesz sekretny korytarz. Wymień wirujące pale. Szybko przebiegnij po kółkach, przetaczając się pod opadającym palem, i omiń ostrze. Biegnij po ścianie tak, aby uniknąć kolizji z ruchomą piłą tarczową. Resztę przeszkód pokonasz, nieustannie się turlając. Na końcu korytarza możesz wreszcie zwiększyć limit swojej energii.

Wróć na miejsce niedawnego pojedynku, wdrap się na kamienne bloki, przeskocz na gzyms i na kolejny – po lewej. Przejdź kawałek w lewo i skocz na drążek. Rozhuśtaj się, odbij od ściany i skocz na kolejny, z którego dostaniesz się na górę. Z filaru pobiegnij po ścianie w stronę liny, chwyć ją, aby pójść dalej – na krótką belkę. Z belki skocz w stronę fontanny i lyknij trochę wody.



Po walce będziesz miał sposobność porozmawiać z uratowaną niewiastą. Niestety nie będzie ci długo towarzyszyć



Co łączy Shadee i Kobieta w Czerwieni? Dowiesz się z czasem...

7 Mroczna dłoń przeznaczenia

Idź na skraj przepaści i opuść się na pękniętą belkę. Skocz na jej przeciwległy koniec. Balansując na kolejnych gzymsach i belkach, pnij się do góry, aż staniesz na szerokim balkonie. Wdrap się na linę i skocz z niej na dźwignię. Daj susa z powrotem na linę i opuść się na balkon. Przebiegnij po ścianie na wyższy balkon, korzystając po drodze z drugiej liny. Po chwili zaatakują cię zabójczynie. Możesz się ich szybko pozbyć, zwabiając je nad kolce i aktywując pułapkę za pomocą przycisku na ścianie. Wdrap się na pierwszy gzyms i pnij się w górę, skacząc po drążkach i podciągając na kolejne krawędzie. Uwaga na wirujący pal — pnij się wyżej dopiero wtedy, gdy śmiercionośna machina nieco się oddali. W korytarzu życie utrudnią ci ruchome płyty tarczowe — unikniesz ich skacząc na kolejne liny i biegając po ścianach. Za ruchomymi palikami jest Portal Czasu. Aktywuj go, wbiegając we właściwej kolejności na cztery przyciski. Kolejność musisz wybadać sam, ale to kwestia minuty. Wejdź do portalu, a zyskasz umiejętność spowalniania czasu i powrócisz do teraźniejszości.

Zapisz grę przy fontannie i ruszaj korytarzem. Omiń pułapki i pędź cały czas w dół. Po chwili zobaczysz przycisk, który na moment otwiera pobliskie drzwi. Aktywuj przycisk, natychmiast spowolnij czas i przebiegnij przez otwarte przejście. Zabij strażników i zeskocz na kładkę poniżej. Poznajesz? To wysoka komnata z balkonami, w której gościłeś już w przeszłości. Roga-

ty stwór nie będzie cię niepokoił, przynajmniej nie w tej chwili. Pobiegnij po ścianie w kierunku belki, skocz z niej na następną i dalej — na linę. Rozkołysz się i biegnij w stronę poręczy. Przeskocz na kolejną i na balkonik. Daj susa na wystający korzeń, z niego na filar. Teraz skocz na sztandar i odbij się w kierunku belki poniżej.

Krótki lot — i schodzimy na twardy grunt.

Wybij przeciwników na pomoście i skacz między murem a filarem. Skocz na korzeń, a potem daj susa w kierunku otworu w ścianie. Podciągnij się wyżej, przejdź w głąb korytarza i zapisz grę. Uff, gdzieś ty się nauczył takich akcji? W Julinku?

Pamiętasz rogatą bestię, którą widziałeś przed chwilą? Umykaj przed Strażnikiem Czasu aż na skraj pomostu i dalej — po ścianie. Po drążkach dostaniesz się na chodnik, a tu czym prędzej ukryj się, wskakując w wyłom w murze. Chwilowo Dahaka ci nie zagraża, ale nie zamierzasz przecież spędzić tu reszty życia. Zabij demona,

zeskocz na pomost i pędź po ścianie, by skoczyć na kolumnę. Wdrap się wyżej, przeskoocz na pomost, po czym pobiegnij po ścianie w stronę sztandaru. Zabij strażników i chwyć się gzymsu na filarze. Podciągnij się na kładkę i przebiegnij po ścianie w kierunku kolejnego gzymsu. Byłeś już w tym pomieszczeniu! Przesuń się na drugą stronę muru i zeskocz na ziemię. Na moment zrobi się gorąco, gdyż Dahaka znów cię namierzył. Na szczęście za rozpadliną jest ściana wody, której Dahaka nie lubi... Skorzystaj z Portalu Czasu i napij się z pobliskiej fontanny.



Przeskocz na drugi koniec pękniętej belki i pnij się po kolejnych gzymsach



Z liny skocz na dźwignię, przeskoocz z powrotem na linę i opuść się na podłogę



Wdrap się na pierwszy gzyms i aktywuj przycisk na ścianie



Użyj Portalu Czasu przy fontannie i zapisz grę



W zrujnowanej komnacie z balkonami skacz po wystających korzeniach, popękanych belkach i sybiących się kolumnach



Skocz na dźwignię, przeskoocz z powrotem na linę i opuść się na podłogę

8 Pomocna dłoń



Czego chce od ciebie dziwaczny stwór? Czy może tylko chce ci pomóc?



Poruszaj się po gzymsach tak, by nie wpakować się na zaden z wirujących pali

Omiń znane już pułapki. W następnej komnacie otwórz wyjście dokładnie w ten sam sposób, jak robiłeś to za pierwszym razem. Będąc na zewnątrz, możesz zebrać pierwszy Life Upgrade, jeśli nie udało ci się tego dokonać na początku gry. Teraz sprawa jest znacznie prostsza, gdyż potrafisz spowalniać upływ czasu. Biegnij znaną już drogą, forsując kolejne pułapki. Wkrótce po raz drugi dotrzesz do ogromnej komnaty. Brama po drugiej stronie pomieszczenia stoi teraz otworem. Przeskocz nad rozpadliną. Zanim jednak ruszysz dalej, nie zaszkodzi zapisać gry przy fontannie.

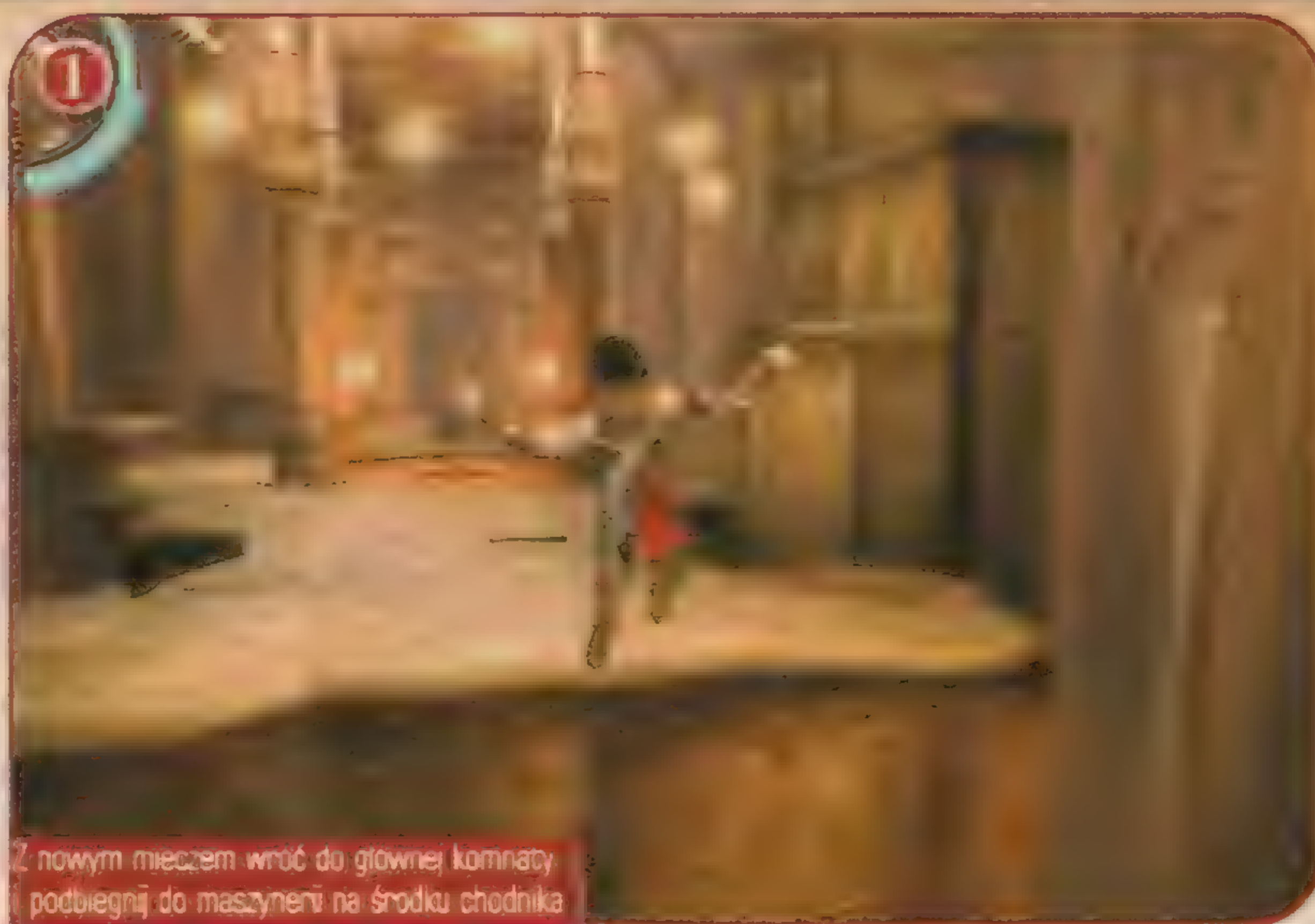
Gdy staniesz nad rozległą przepaścią z dwoma ruchomymi palami, puść się biegiem po lewej ścianie i odbij się w prawo tak, aby złapać się gzymsu w samym rogu. Gdy

niższy pal się oddali, wdrap się na wyższy gzyms i przesuń w stronę drugiego pala. Gdy dolny pal nie będzie ci zagrażał, opuść się niżej i przesuń pod górnym — po chwili znajdziesz się na drugim końcu pułapki. Za wirującymi ostrzami jest drabina, z której skoczysz na dźwignię. Poczekaj, aż drzwi podniosą się do samej góry i szybko wbiegnij do komnaty z klepsydrą.

W pustym chwilowo czasomierzu wkrótce posypią się Piaski Czasu — Cesarzowa zakończy nad nimi pracę. Spotkana tu kobieta w czerwieni powie ci, jak dostać się do sali tronowej. Musisz uruchomić dwa mechanizmy otwierające zamki. Lekko nie będzie, ale na zachętę dostaniesz nowy oręż, Serpent Sword. Po rozmowie rozwal skrzynię z artworkiem i zasejwuj grę przy fontannie.

9 Klucz i zamek

Teraz, gdy dostałeś nowy miecz, możesz wyruszyć na poszukiwanie mechanizmów otwierających wrota do sali tronowej. Obróć się na pięcie i wróć do głównej komnaty. Podejdź do zamontowanego na środku chodnika mechanizmu i użyj na nim nowego miecza. Pojawią się przeciwnicy, których potraktuj z należytym szacunkiem. Teren czysty? Jeśli tak, podejdź do obrotowej dźwigni i przyjrzyj się symbolom na posadzce. Każdy obrót dźwigni o 90 stopni otwiera dostęp do innej części zamku. Mechanizmy, otwierające wrota sali tronowej, znajdują się w dwóch wieżach: Mechanicznej i Wodnej. Kolejność, w jakiej zaliczymy te dwie lokacje, jest dowolna. Ja zacząłem od Mechanicznej Wieży i w takiej też kolejności opisałem je w poradniku.



1 Z nowym mieczem wróć do głównej komnaty i podbiegnij do maszyny na środku chodnika



2 Użyj miecza na maszynie, a mechanizm otworzy ci drogę do Wieży



3 Aby dostać się do trzeciego Life Upgrade, pchnij dźwignię o 180 stopni i zejź po platformach do sekretnej drzwi



4 Nowy przeciwnik i kolejny miecz są w korytarzu



5 W korytarzu jest jeszcze jeden miecz

10 Wieże



1 Aby otworzyć drogę do Mechanicznej Wieży, przesun dźwignię na właściwy symbol i pni się po platformach do wyjścia



2 Zanim ruszysz do Wieży, musisz mieć dość, aby przetrwać



3 Stawaj się na drodze do Wieży

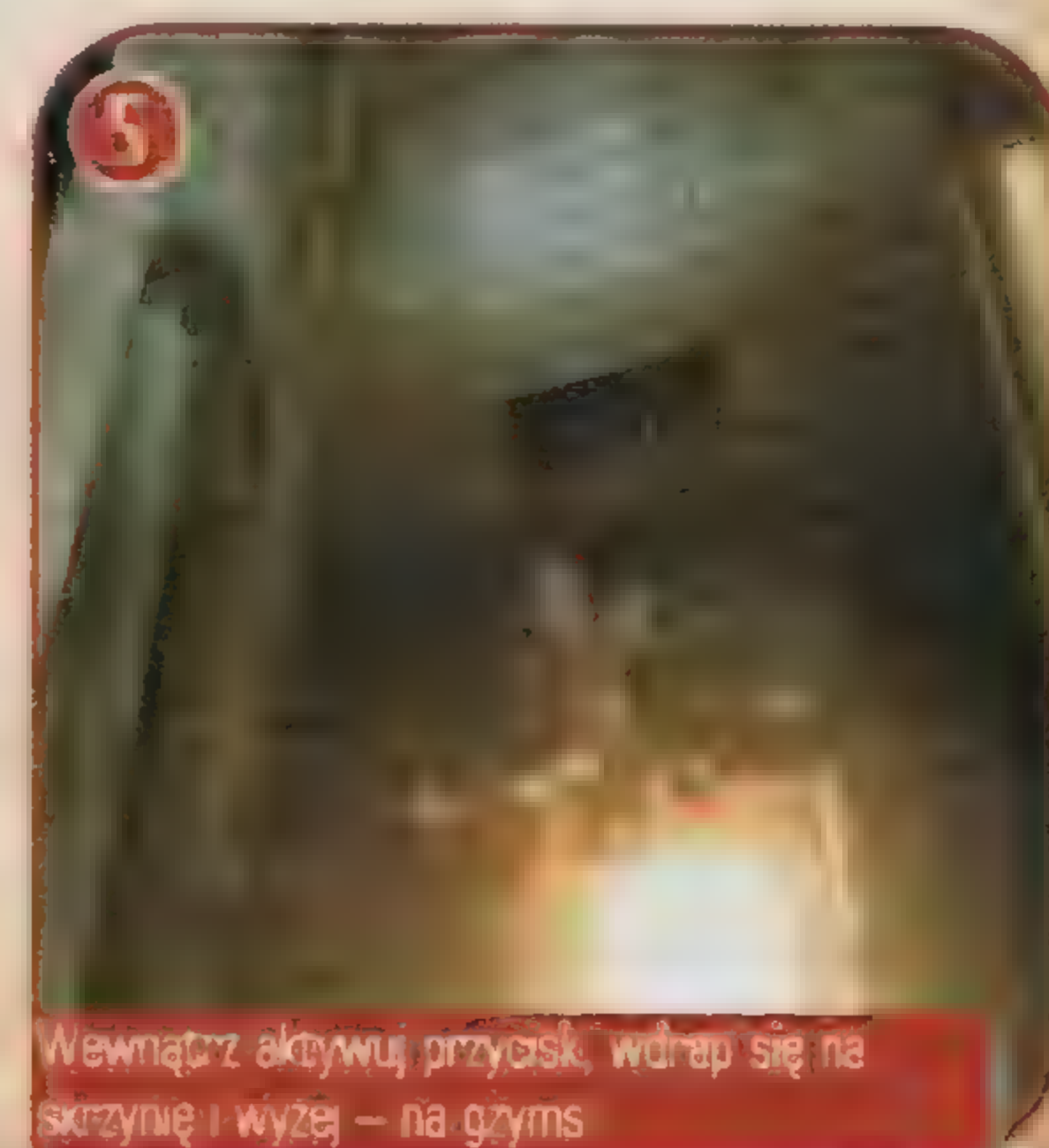
Ruszymy do Mechanicznej Wieży. Cofnij dźwignię o 90 stopni, tak by drogą znalazł się nad symbolem koła zębatego. Przeskocz nad rozpadliną i pobiegij po ścianie. Za podestem zrób jeszcze raz to samo. Teraz wspinaj się wyżej po kolejnych półkach, aż na sam szczyt. Jeśli kolekcjonujesz artwoki – po prawej jest następna skrzynia. Skocz do wyjścia. W korytarzu podbiegnij po ścianie, by dosięgnąć dźwigni, i szybko leć do opadających drzwi. W drugiej części korytarza przebiegnij po ścianie nad pułapką i odbijając się od ścian dostań się na wyższy poziom. Omiń ruchome, wirujące tarcze. Wejź po drabinie i po gzymsach na kolejny korytarz. Uważaj na dwie zgniataki. Żyjesz? Fontanna czeka.

W „stróżówce” spotkasz kilku wartowników, których poślij do wszystkich diabłów.

Wyjdź na zewnątrz, na gzyms i zejź na sam dół. Załatw przeciwników – warto potrenować tu zrzucanie wrogów w przepaść. Udało się? To była tylko rozgrzewka. Ledwie wykończysz hordę demonów, pojawi się olbrzymi stalowy golem. Gigant jest opancerzony, ale posiada słaby punkt. Zajdź go od tyłu i tnij po tyłkach kombosami. Gdy bestia padnie na kolana, wskocz mu na plecy i okładaj mieczem po karku. Jeśli będzie próbował cię zrzucić, możesz uchylać się przed jego łapami. Walka jest banalnie prosta, jeśli zastosujemy trik ze spowalnianiem czasu. Wtedy pojedynek kończy się najczęściej po jednej „turze” (powalenie golemu i cięcie go po karku). Po walce wbiegij do pomieszczenia i wciśnij guzik zamontowany w ścianie. Skocz szybko na skrzynię i podciągnij się na gzyms. W korytarzu skorzystaj z fontanny i zapisz grę.



4 W korytarzu jest jeszcze jeden miecz



5 Wewnątrz aktywuj przycisk, wdrap się na skrzynię i wyżej – na gzyms

11 Tryby i przekładnie

Idź na koniec belki i skocz między skrzydłami rozpędzonego mechanizmu. Możesz pomóc sobie spowalniając czas. Na platformie zabij demony i rozejrzyj się dookoła – czeka cię nielecha wspinaczka. Zaczynaj od skoku na pierwszy z ruchomych palików, nieopodal platformy. Skacz dalej, aż dosięgniesz niewielkiej drewnianej ścianki zamontowanej prostopadle do muru. Z niej przeskocz na kładkę, aktywuj przycisk i natychmiast spowolnij czas. Skocz na odjeżdżającą ściankę. Przeskocz na drążek po drugiej stronie i dalej – do wnęki w rogu. Użyj obrotowej dźwigni i rzuć się na drążek, a potem na następny. Gdy podjedziesz wyżej, skocz na balkonik, zabij piekielne ogary (uwaga! eksplodują w momencie śmierci) i uwieś się na dźwigni. Przeskocz na platformę, która podjechała do góry. Wejdź na belkę, skocz w kierunku strażnicy, po gzymsach przesun się w lewo i podciągnij się wyżej. Zabij strażnika i weź bonus ze skrzyni. Wejdź po drabinie i uciepiony gzymsu przesun się w lewą stronę. Skocz w kierunku drążka. Kolejny skok w stronę obracającej się ściany, a następny ku wnęce w rogu. Użyj obrotowej

dźwigni, aby uruchomić mechanizm, po czym skocz na drążek. Z niego w odpowiednim momencie rzuć się ku obracającej się części maszyny. Poczekaj, aż mechanizm zawiezie cię na drugą stronę przeszkody i skocz na drążek, a z niego do wnęki. Aktywuj przycisk. Pobiegnij po ścianie wprost na wyglodniałą bestię – bez obaw, Książę strąci ją automatycznie. Odbij się w stronę ruchomego elementu, by po chwili przeskoczyć na gzyms. Z niego zeskocz na balkonik i zabij psiska. Uwieś się na dźwigni, a platforma podjedzie piętro wyżej. Zatlucz kolejne stado eksplodujących bestii. Użyj umiejętności spowalniania czasu, by dostać się za koło. Z belki możesz wspiąć się na gzyms, przejść w lewo i zabrać zawartość skrzyni. Przeturlaj się pod wirującymi ostrzami. Idąc po gzymsach omiń śmiercionośne pale i zgniatarki. Po chwili otworzysz drzwi. Fontanna tuż, tuż.

Zbiegnij schodami do pomieszczenia niżej i odeprzyj atak strażników w czerwonych chustach. Wbiegnij po ścianie, aktywuj przełącznik, spowolnij czas i szybko wdrap się na pobliską skrzynię. Dosięgnij liny i rozhuśtaj się



Zalutw stalowego golema, wbijając mu klingę w pusty czerep



Z małego zbiornika wodnego przejdź do okrągłego koryta i turlaj się pod łopatami wirnika



Wykorzystaj wybuchające ogary, by wysadzić deskę blokującą wyjście z pokoju z kominkiem



Z kolumny musisz przedostać się na drewnianą ściankę nieopodal



Aktywuj przycisk, spowolnij upływ czasu i szybko pobiegij do odjeżdżającej ścianki



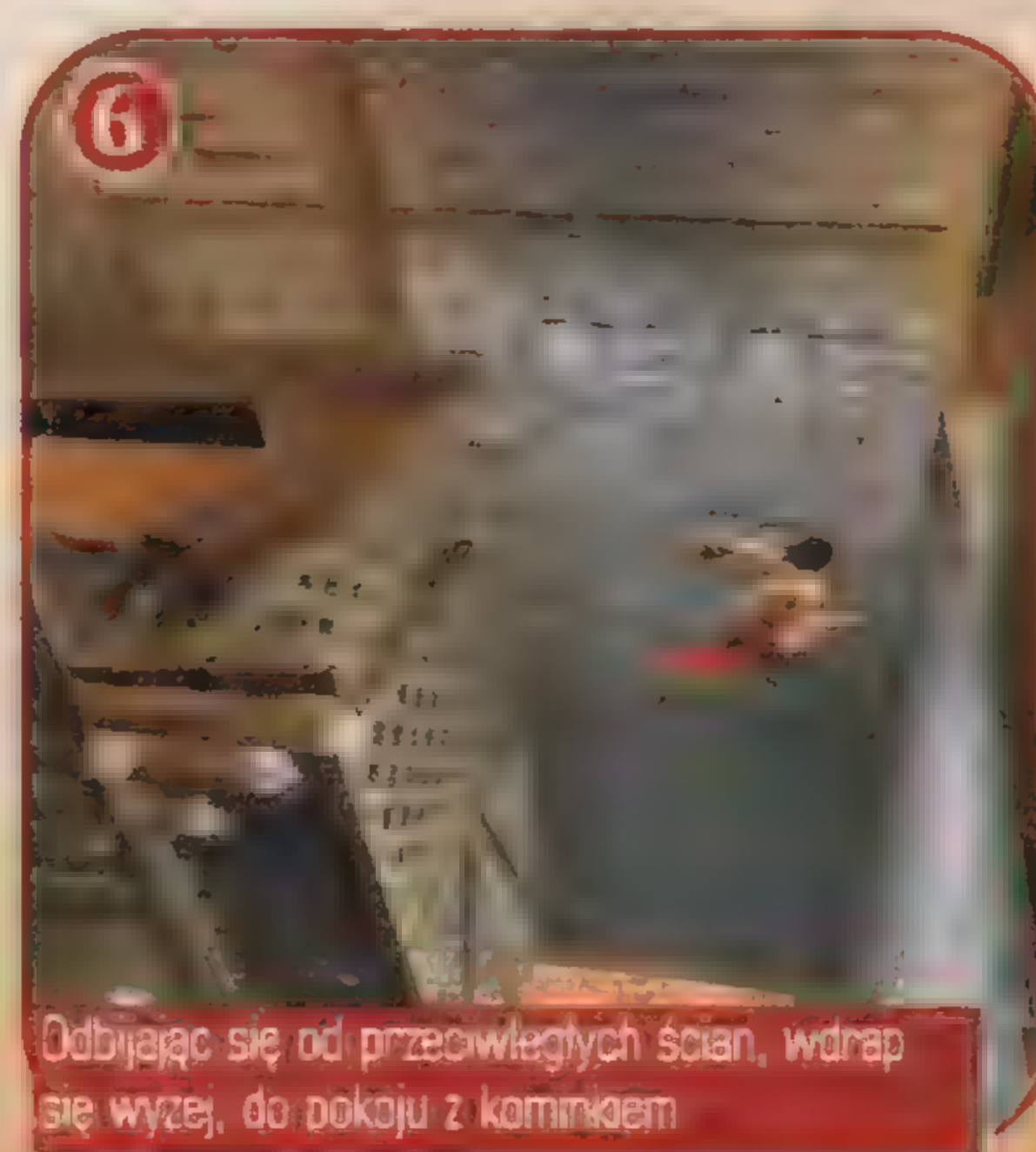
Skocz na belkę, przesun się w lewo i wejdź do wnętrza przybudówek



Przeskocz na drugą część belki uważając, by nie zostać straconym przez wahadło



Pokonaj przeciwników na drewnianej kładce i pobiegij po ścianie między obracającymi się szprychami wielkiego koła



Odbijając się od przeciwnych ścian, wdrap się wyżej, do pokoju z kominkiem

na niej, aby przedostać się na pomost. Zabij kilku przeciwników i podejdź do rozwidlenia dróg. Idź w lewo – trafisz do korytarza najeżonego pułapkami i dalej, do małej komnaty z turbiną. Zabij przeciwników i wdrap się na szczyt turbiny – znajdziesz tam skrzynię z artworkiem. Wróć teraz do rozwidlenia i udaj się na prawo. Przebiegnij po ścianie uważając, by nie strącił cię żaden z prętów koła. Na kładce pokonaj dwóch frajerów, spowolnij czas i puść się biegiem po ścianie. Znowu uważaj na „szprychy” obracających się kół. Odbij się w kierunku kolumny. Skacz na następne, aż bezpiecznie wylądujesz we wnęce z obrotową dźwignią. Obróć ją o 180 stopni. Uruchomi się winda. Kiedy znajdzie się nisko, biegnij do niej po ścianie. Podjedź do góry i szybko biegnij w kierunku dwóch przeciwnych ścian. Odbijając się od nich trafisz na próg sporej komnaty. Nie wchodź jeszcze do środka, ale przeskocz na kładkę z tyłu i weź zawartość skrzyni. Idź teraz do komnaty – natkniesz się na kolejnego stalowego golema. Wiadomo – tnij gadzinę po tydkach, wskakuj na grzbiet i okładaj po karku. W korytarzu po lewej znajdziesz skrzynię. Wróć do komnaty i opuść pomieszczenie drzwiami po prawej. Biegnij po ścianie i złap się liny, by po chwili odbić się w kierunku małego zbiornika z wodą. Przejdź do okrągłego koryta i turlaj się pod obracającymi się łopatami maszynierii. Uwieś się na dźwigni, a nieco dalej otworzą się drzwi. Jeszcze raz przeturlaj się pod łopatami i po drążkach przeskocz do wyjścia. Zabij strażników i ruszaj w głąb najeżonego pułapkami korytarza. Aby pokonać wirujące pale, musisz wspiąć się na pracującą zgniatarkę i przeskoczyć

przeszkodę. Aktywuj Portal Czasu i wróć do teraźniejszości. Przy okazji nauczysz się nowego ataku, pozwalającego katować kilku popaprańców jednocześnie. By tradycji stało się zadość, na odchodnym gołnij sobie z fontanny.

Wróć korytarzem wielkiej hali. Pułapki mogą przysporzyć ci nieco kłopotu, zwłaszcza zgniatarki. Wdrap się na pierwszą, pobiegij po ścianie i skocz na drugą, nie dając się przy tym rozsmarować. Przy wyjściu pozbadź się piekielnych ogarów oraz strażników w czerwonych turbanach. Po sztandarze na niższy poziom i po ścianie na kolumnę. Uwaga

na obracające się koło! W identyczny sposób jak poprzednio dostań się do jeżdżącej w pionie platformy, a z niej do sali, w której walczyłeś ze stalowym golemem.

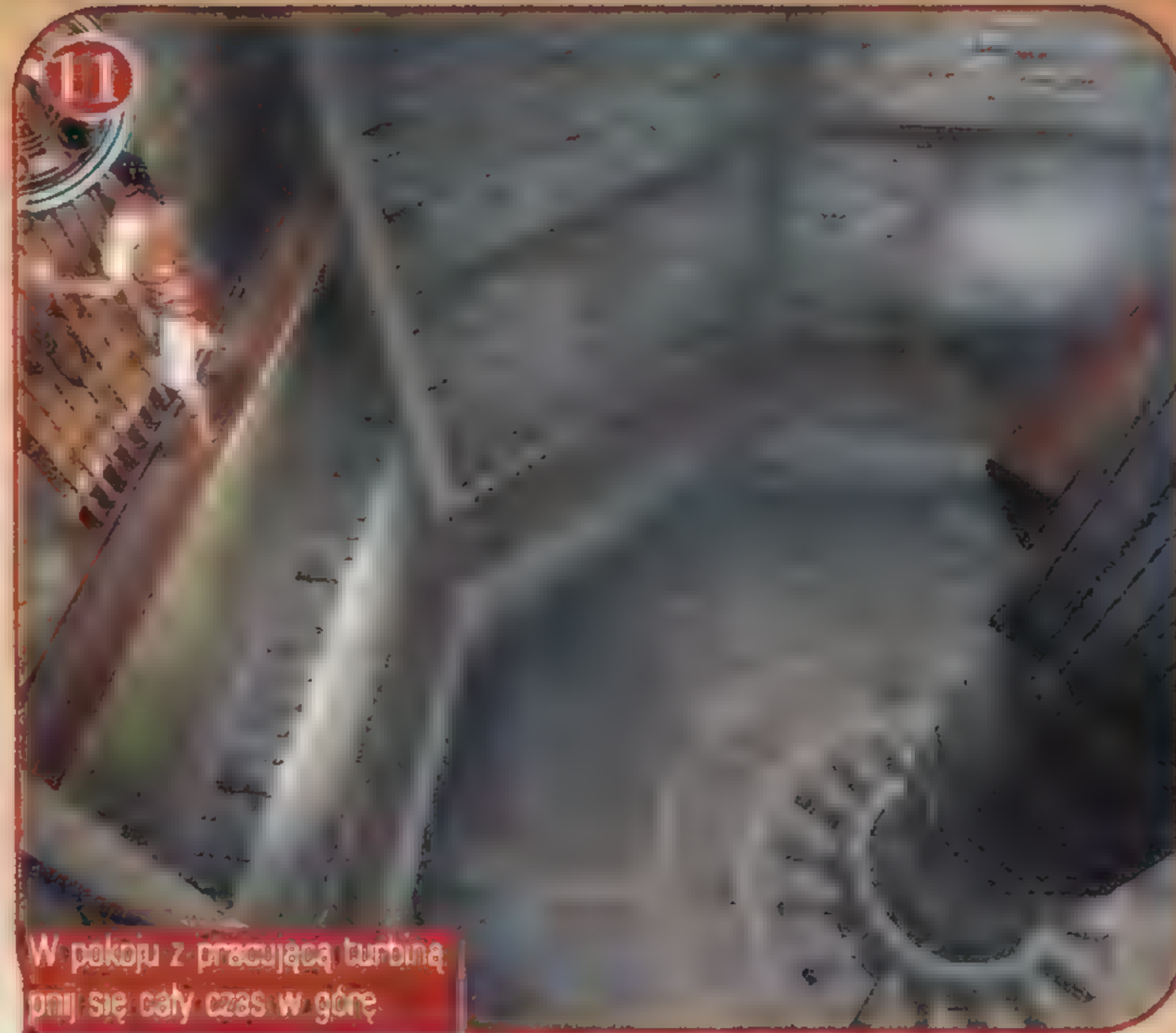
Zajmij się strażnikami i oraz zjawami. Jeśli przeciwnicy nadwątlili twoje zdrowie, czym prędzej biegnij do ślepego korytarza po lewej, by napić się trochę wody. Zaatakują cię eksplodujące psiska. Zwab jednego w okolice zabitych dechami drzwi – wybuch otworzy przejście. Tak jak poprzednio, pobiegij po ścianie chwytając się po drodze liny i odbij w prawo. Młyn już nie działa, możesz więc spokojnie turlać się pod łopatami. Przesadź rozpadlinę na środkowym pomoście, zabij strażnika i opuść się na niższy poziom. Pokonaj kolejny pęknięty pomost oraz strażników. Za wodospadem jest tunel, w której czai się ciśkająca sztyletami zjawa. Kilka pułapek dalej trafisz do okrągłej sali z pracującą turbiną. Miejsce to odwiedziłeś już w przeszłości. Wybierz wrogów i wdrap się na drabinę. Kiedy dziura znajdzie się nad twoją głową, skocz do tyłu i podciągnij się na wyższy poziom. Skacząc to

na gzymsy, to na pracującą turbinę, dostaniesz się w końcu na wyższy poziom. Tutaj postępuj podobnie – otwierający drzwi przycisk możesz aktywować skacząc na niego z turbiny i natychmiast odbijając się z powrotem. Zaczekaj, aż krawędź, na której stoisz, zwróci się w kierunku drzwi. Prędko opuść tę niebezpieczną miejscówkę. Napij się z fontanny i wykonaj sejwa – zasłużyłeś na to.

Załatw strażników oraz ogary (znów musisz wykorzystać ich „rozrywkową” naturę), po czym odbijając się od przeciwnych ścian wdrap się na wyższy poziom pomieszczenia. Załatw strażników w czerwonych turbanach oraz zabójczynię, wejdź na ścianę po prawej i skocz na gruby filar. Przedostań się na gzymsy i pnij się w górę, aż staniesz we wnętrzu w rogu pomieszczenia. Po ścianie biegnij na kolejną półkę i wdrap się po drabinie. Na górze pokonaj kilku przeciwników, przeskocz przez barierkę i opuść się na niższy gzyms. Przesuń się po nim w lewo i zeskocz na chodnik. Skorzystaj z drabiny, by zejść niżej. Skocz w kierunku belki, za wahadło. W korytarzu przebiegnij po ścianie do liny, unikając wirujących tarcz. Z rozkołysanej liny skocz na gzymsy i wdrap się do wyjścia. Pobiegnij po ścianie do drabiny, zejdź na niższy poziom i poszatkuj komitet powitalny. Podciągając się na pobliski gzyms, kieruj się w stronę drzwi. Po chwili pojawi się twój dawny znajomy – Dahaka. Niestety, nie napijecie się razem wódeczki. Bierz nogi za pas. Tak szybko jak tylko zdołasz, pokonaj dwie przepaści, biegnąc po ścianach i używając liny. Gdy miniesz lustro wody, przez moment będziesz bezpieczny. Aktywuj przycisk i spowolnij czas, aby spokojnie wdrapać się na górę po przeciwnych ścianach. Zabij przeciwników i skocz na drugą stronę kładki. Ko-



Przeskocz nad dziurą w pomoście i zejdź niżej.



W pokoju z pracującą turbiną pnij się cały czas w górę.

rzystając z liny, pokonaj rozległą przepaść. Wkrótce dobiegniesz do Portalu Czasu. Cofnij się do przeszłości i zapisz grę przy fontannie. Zauważ, że dostałeś dodatkowy zasobnik na magiczny piach.

Wymiń pułapki i przedostań się przez otwór w ścianie. Podążaj przed siebie unikając śmiertelnych pułapek i pali, biegnąc po ścianach nad przepaściami i chwytając się lin. Po krótkiej walce ze strażnikami i pieskami będziesz musiał zejść na niższy poziom, wykorzystując technikę odbijania się od ścian. Pokonaj przepaść i wciśnij przycisk obok kołców. Twoi wrogowie nadzieją się na nie. Po chwili wbiegniesz do ogromnej sali. Naprzeciwko, na drugim końcu pomieszczenia stoi stalowy golem, który ciska w ciebie eksplodującymi ogarami. Mu-

sisz cały czas być w ruchu, jeśli nie chcesz uciepieć od wybuchów. Po jednej stronie pomieszczenia jest zniszczona furta – stań przy niej. Niech golem ciśnie ogara w twoją stronę. Odsuń się, by nie uciepieć – wybuch rozsądzi furte i zyskasz dostęp do fontanny. Tu warto zapisać grę. Po drugiej stronie pomieszczenia jest splekany fragment ściany. Wybuch otworzy drogę do sekretnej korytarza, na końcu którego znajduje się czwarty Life Upgrade. Powiększ limit zdrowia bohatera i wróć do pomieszczenia z fontanną.

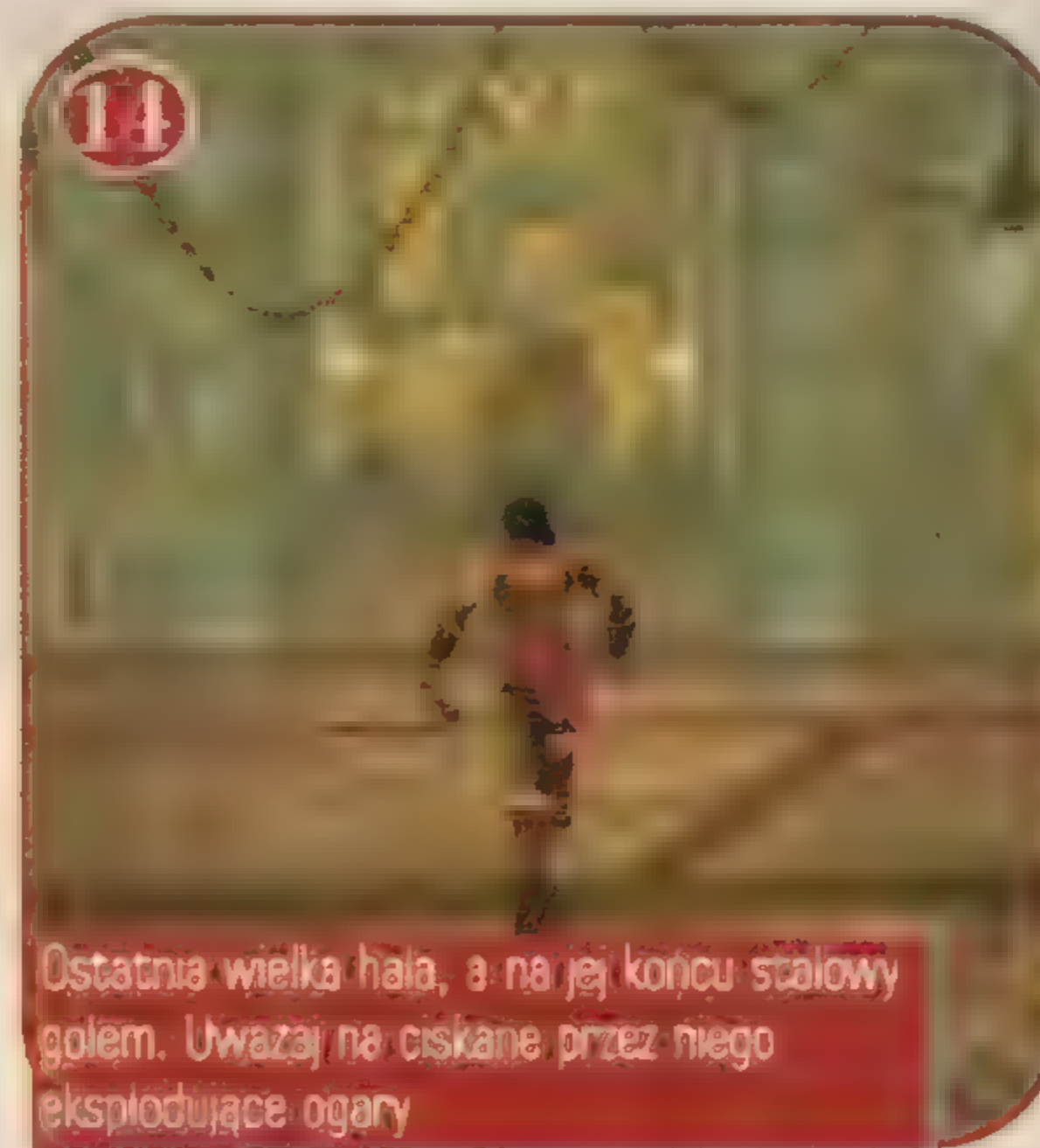
Użyj dźwigni i spowolnij upływ czasu. Pobiegnij po ścianie między szprychami koła i wdrap się na kładkę. Zabij przeciwników, po drabinie do góry i skocz na ogromny, wiszący głaz. Golem ciśnie w twój kierunek wybuchowe psi-



Pobiegnij po ścianie do liny pomiędzy wirującymi tarczami.



Kolejna sekwencja ucieczki przed Dahaką należy do najprostszych. Grunt to oparowanie i refleksy.



Ostatnia wielka hala, a na jej końcu stalowy golem. Uważaj na ciskane przez niego eksplodujące ogary.



Sprowokuj golem, by cisnął „bombę” w stronę splekanej ściany – droga do czwartego Life Upgrade stanie otworem.



Po pokonaniu olbrzyma wdrap się na szczyt pracującej maszyny.



W głównej komnacie Kaileena wręczy ci nowy miecz, Lion Sword.

ska. Znajdziesz się nieco wyżej – skocz na półkę. Pobiegnij na następną półkę i skorzystaj z drabiny. Na górze użyj obrotowej dźwigni. Teraz trochę skakania, trochę biegania po ścianach i bujania się na drążkach. W końcu znajdziesz się z powrotem na parterze. Powtórz raz jeszcze całą procedurę – zacznij od uwieszenia się na drugim ze skalnych bloków. Na górze popchnij dwie obrotowe dźwignie. Gdy wyjdiesz przez małe okienko, weź zawartość skrzyni i zjedź po drabinie na dół. Jeszcze trochę biegania i kilka skoków, a znajdziesz się ponownie na parterze. Zaszlachtuj stalowego golem, masz w tym niemałą wprawę.

Podejdź do kół zębatach i wdrap się na samą górę mechanizmu. To proste, belek i drążków jest tu bez liku. W górze uwies się na dźwigni – wysunie się pomost, prowadzący do obrotowej dźwigni. Idź tam, zabij ogary i przekręć mechanizm. Gratulacje, pierwszy zamek blokujący dostęp do sali tronowej jest otwarty!

Idź korytarzem, a potem po ścianie, uważając na pracujące mechanizmy. Pędź dalej, wciąż przed siebie. Droga, choć upstrzona przeszkodami, jest prosta. Wkrótce zaczniesz mijać lokacje, które odwiedziłeś już jakiś czas temu. Musisz opuścić Mechaniczną Wieżę i dostać się do głównej komnaty. Na pewno sobie poradzisz. Po drodze spotkasz stalowego giganta, z którym już raz walczyłeś u podnóża Wieży. Możesz raz jeszcze go ukatrupić bądź splawić. Tak czy inaczej, wkrótce powinieneś być na miejscu. W głównej komnacie ponownie spotkasz kobietę w czerwieni, Kaileenę. Dowiesz się od niej kilku szczegółów na temat Cesarzowej i otrzymasz nowy miecz – Lion Sword.

Jeden zamek został otwarty, ale by dostać się do sali tronowej i stanąć twarzą w twarz z Cesarzową Czasu, musisz zwolnić również drugi. W tym celu pędź do Wodnej Wieży.

Druga część poradnika za miesiąc.

Test odtwarzaczy MP3:

- iRiver IMP-700
- iRiver IMP-800
- iRiver IFP-190TC
- iRiver IFP-790
- Creative MuVo TX-FM
- Creative MuVo N200
- Creative MuVo Slim
- Creative C100
- Creative Rhombia NX

Pojedynek odtwarzaczy MP3

Pamięci flash

Pamięci typu flash porównać można do standardowej pamięci operacyjnej komputera (RAM). Podstawowa różnica polega na tym, że pamięci flash pozwalają przechowywać zapisane dane po odłączeniu zasilania. Gdy wyłączysz komputer, wszystkie dane z RAM'u zostaną utracone. W pamięci flash zapisane pliki pozostaną nawet przez 10 lat. Podstawowe zalety tego sprzętu to także szybkość oraz niewrażliwość na wstrząsy. Pamięci typu flash są powszechnie używane do zapisu zdjęć w aparatach cyfrowych.



miennego. Niezbędne jest zainstalowanie odpowiedniego programu – Music Managera. Gdy zaś i przez to przejdiesz, spotka cię ostatnia, ale najmniej miła niespodzianka. Obydwa urządzenia iRiver'a ślimaczą się niemiłosiernie podczas przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Jeszcze w przypadku modelu iFP-190TC można to zrozumieć, pracuje on bowiem w standardzie USB 1.1. Jednak już wolna praca iFP-790 jest co najmniej zastanawiająca. Tak jak wszystkie testowane play-

Do niedawna drogie, nieporęczne i często po prostu brzydkie. Dziś każdy znajdzie dla siebie wymarzony i niedrogi model. Specjalnie dla ciebie przyjrzelśmy się najciekawszym odtwarzaczom MP3!

Czym powinien charakteryzować się dobry odtwarzacz MP3? Na pewno musi być prosty w obsłudze. Nie może być za duży, powinien być ładny i przede wszystkim dobrze grać. No i oczywiście wymarzony odtwarzacz nie może nas zrujnować finansowo, i to nie tylko przy samym zakupie, ale także w czasie użytkowania – mowa oczywiście o kosztach zasilania. Przetestowany przez nas sprzęt z różnym skutkiem próbował się do tego ideału zbliżyć. Do walki stanęło 9 urządzeń. Siedem z nich działa w oparciu o pamięć flash. Dwa pozostałe próbowały bronić honoru CD Playerów. Czy z powodzeniem? Przekonaj się sam...

Podłączenie do komputera

Wszystkie odtwarzacze z pamięcią flash łączą się z komputerem przy pomocy standardowego portu USB. Samo połączenie często jednak standardowe nie jest. Cztery z pięciu playerów firmy Creative Labs komunikują się z komputerem, wykorzystując zwyczajny kabel z końcówką mikro USB – taki sam kabel

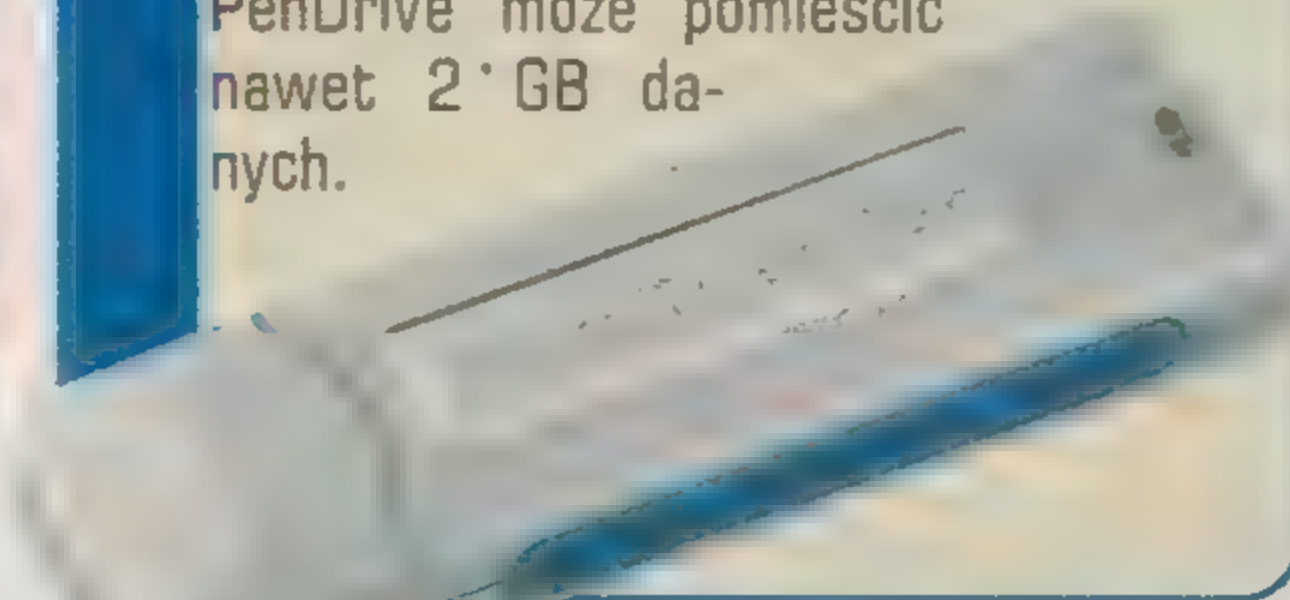
ma większość cyfrowych aparatów fotograficznych. Nie musimy jednak kupować cyfraka, by zdobyć odpowiedni przewód, ten bowiem dostarczony jest razem z playerem. Jeszcze lepiej rzecz się ma w przypadku odtwarzacza **Creative MuVo TX-FM 512 MB**. Tutaj masz do czynienia z rozwiązaniem znanym z tradycyjnych PenDrive'ów, czyli przenośnych dysków twardych. Część odtwarzacza po wyjęciu z obudowy stanowi właśnie PenDrive, który po prostu wtykasz w port USB komputera. Idziesz więc do znajomego, podłączasz TX'a do portu USB, zgrywasz najnowszą muzę i co

jeszcze tylko zechcesz, traktując swój odtwarzacz MP3 jak przenośny dysk twardy....

Niezależnie od sposobu podłączenia, każdy z pięciu playerów firmy Creative zaraz po podłączeniu widziany jest przez system operacyjny (Windows XP i Windows 2000) jako standardowy dysk wymienny. Nie musisz instalować żadnych driverów ani specjalnych programów służących do przegrywania muzyki z dysku na odtwarzacz. Oczywiście odpowiedni soft jest dołączony i kto chce, może z niego korzystać. Muzykę na odtwarzacz przegrywasz jak z jednego dysku na drugi. Zupełnie inaczej sprawa ma się w przypadku dwóch playerów flash firmy iRiver. Nie dość, że do połączenia ich z komputerem nie wykorzystasz standardowego kabla mikro USB, to na dodatek kabel z jednego playera nie pasuje do drugiego. Jakby tego było mało, po podłączeniu Windows nie wykrywa żadnego dysku wy-

PenDrive

PenDrive to popularna nazwa zgrabnych przenośnych dysków twardych. Bazują one na pamięci flash, dzięki czemu są odporne na wstrząsy. Urządzenia te są małe, bezgłośnie, a także wystarczająco szybkie do większości zastosowań. Ich obsługa jest banalnie prosta. PenDrive może pomieścić nawet 2 GB danych.



Jeszcze nie tak dawno firmy fonograficzne patrzyły na format MP3 z nienawiścią. Dzisiaj robią na nim spore pieniądze. Wcześniej dobry interes zwiertzyli producenci sprzętu...

iMP-900

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

cena około
699 zł

łatwa obsługa



iMP-700T Sporty

- Odtwarzacz CD/MP3/WMA
- System antywstrząsowy 960 sekund dla WMA, 480 sek. dla MP3 i 160 dla CDA
- Graficzny, 4-liniowy wyświetlacz, sterowanie z pilota
- Wbudowane radio FM

380 zł



manipulatorowi. Z jego pomocą wybierasz plik do odtwarzania, i co najważniejsze, nie tylko przeskakując z jednego pliku na drugi, ale także wybierając z listy wszystkich utworów. Do gustu przypadł mi także duży, mieszczący aż cztery linie tekstu wyświetlacz oraz opcja „hold” na obudowie. Podobne, ale już mniej funkcjonalne menu ma iFP-190TC.

Dla odmiany, topornie obsługuje się CD Player iMP-700. Na dodatek, w odróżnieniu od jego droższego krewniaka (iMP-900), nie ma on żadnego pilota przy słuchawkach. Wszystkie przyciski są na samym odtwarzaczu.

Miłe dla uszu

Wszystkie testowane przez nas odtwarzacze grają całkiem przyjemnie. Oczywiście dużo zależy od słuchawek. A te, dołączone do naszych playerów, nie powalały na kolana. Słuchawki iRiver'a całkiem dobrze oddają średnie tony, miło brzęcząc przy standardowych rytmach. Gdy jednak przyjdzie im zagrać mocniejsze basy czy bardzo wysokie tony, szybko przekonasz się o ich ograniczonych możliwościach. Trochę mniej czyste brzmienie mają słuchawki dostarczone z trzema modelami Creative'a. Z wysokimi tonami także mogłoby być lepiej. Za to basy odtwarzają naprawdę dobrze. I ogólnie to one robią najlepsze wrażenie. Słuchawki dostarczone z MuVo C100 nie wyróżniają się bowiem niczym oprócz tego, że nie spadną nam z uszu podczas jazdy na rowerze czy deskorolce (mają specjalną obręcz). W innych okolicznościach szybko przyprawią cię o szewską pasję – ta sama obręcz przy standardowym użytkowaniu szybko okazuje się bardzo niepraktyczna. Słuchawki MuVo N200 także wyróżnia jedynie wygląd – są białe i optycznie wydają się mniejsze. Jeśli jesteśmy już przy wielkości, słuchawki Creative'a są stosunkowo duże, i nie każdemu mogą przypaść do gustu. Mówiąc dosadniej, raczej mogą wypaść... z ucha. Czynią to często i z wyjątkowym upodobaniem. Tak naprawdę jednak, w przypadku każdego playera warto zastanowić się nad zakupem oddzielnych słuchawek.

Zaladowane? Odpalamy!

Obsługa playerów Creative'a nie nastroja większych trudności. Trzy z pięciu urządzeń charakteryzowały się praktycznie takim samym menu, a także wykorzystaniem tych samych klawiszy sterujących. Kolejną piosenkę wybierasz przesuwając pokrętkę w prawo lub w lewo. Z pomocą tego samego pokrętki poruszasz się także po menu. Dwa przyciski służą do regulacji głośności, a jeden to play/pauza. Proste i całkiem przyjemne rozwiązanie. Rhomba NX oraz MuVo C100 odbiegają od tego schematu. Pierwszy umożliwia zablokowanie playera, przeskakiwanie po dostępnych katalogach, a także nagrywanie bez zbędnego buszowania w menu – odpowiednie przyciski są na obudowie. Także głośność regulujesz pokrętką. Z pewnością ułatwia do obsługi sprzętu. MuVo C100 posiada zaś praktyczny zestaw przycisków (zero pokręteł) umieszczony zaraz pod dużym i czytelnym wyświetlaczem.

Jeszcze wygodniej obsługuje się dwa topowe playery iRivera. Flashowy iFP-790 oraz CD Player iMP-900 mają bardzo podobne, a co najważniejsze, dobrze zaprojektowane sterowanie. Po menu poruszamy się dzięki ergonomicznemu, czterokierunkowemu

iFP-190TC

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Małe wymiary i waga



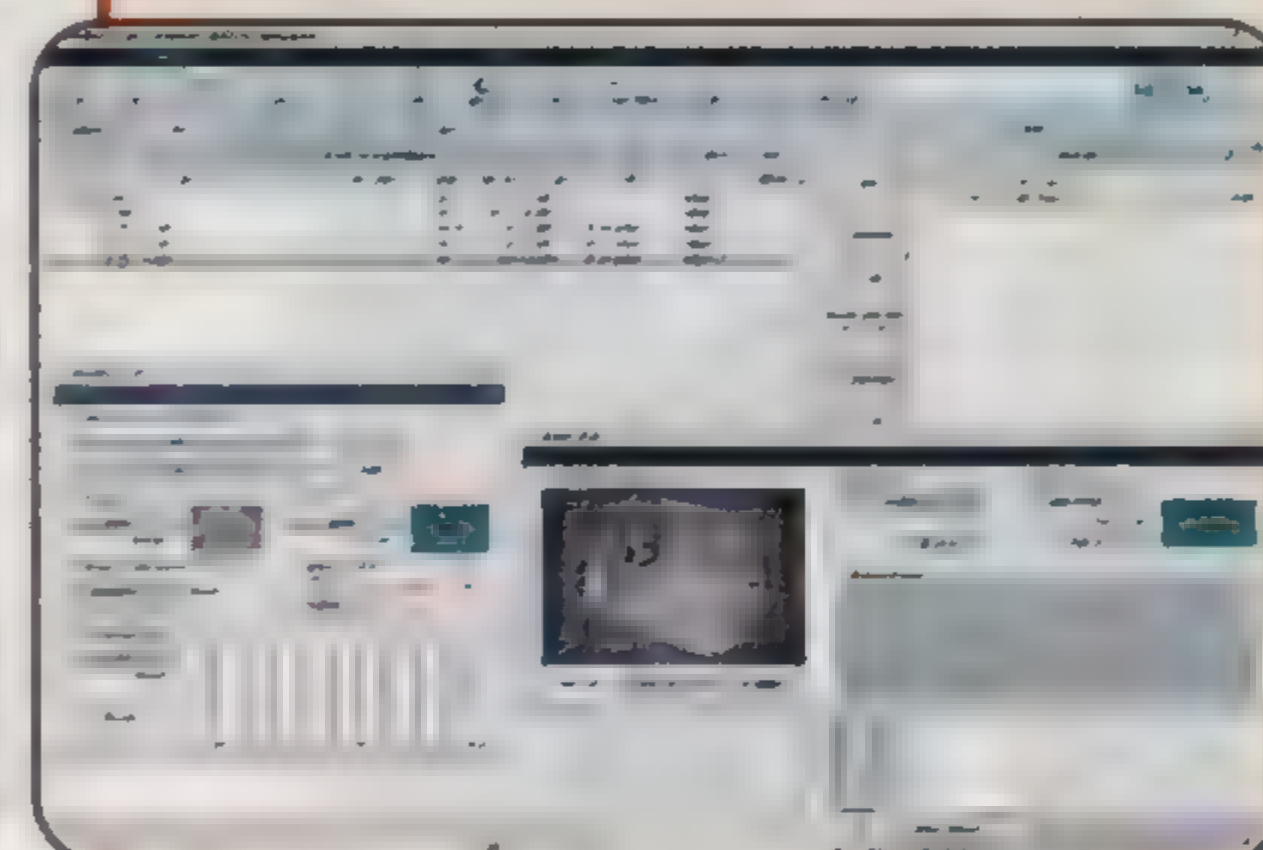
449 zł

MP3 Maker 2005 Deluxe narzędzie do empetrójek

Nowy MP3 Maker 2005 Deluxe to program, za pomocą którego możesz w bardzo prosty sposób zamienić muzykę z płyt kompaktowych na pliki dźwiękowe odtwarzane np. w Winampie.

Tak przekonwertowane pliki audio MP3 Maker pozwala segregować według typu muzyki czy wykonawców. Można też stworzyć bibliotekę nagrań, a nawet nagrać własny album muzyczny na płycie CD-ROM, zaprojektować do niego okładkę i wydrukować ją na drukarce.

MP3 Maker świetnie nada się do tworzenia archiwów audio ze starych taśm magnetofonowych czy płyt winylowych. Umożliwia to funkcja nagrywania ze wskazanego w mikserze Windows źródła dźwięku (linia, mikrofon, stereo mix). Masz także możliwość kopiowania płyt audio.



Ripowanie muzyki z płyt to nie jedyna zaleta tego pakietu. W jego skład wchodzi bardzo ciekawe oprogramowanie do prostej edycji dźwięku, Music Editor. Znajdują się tu narzędzia znane z programu Music Maker, takie jak Compressor, Equalizer, Revers, Echo i wiele innych – czyli wszystkie te, które pozwalają na dostosowanie barwy dźwięku do tej odpowiadającej użytkownikowi. Program pozwala też wykorzystywać do edycji audio rozszerzenia z dźwiękowej biblioteki DirectX. Po zakończeniu pracy nad utworami można nagrać je w jednym z kilku najpopularniejszych formatów audio (włącznie z internetowymi, np. Real Audio). A jeżeli ktoś woli słuchać muzyki ze stacjonarnego odtwarzacza płyt kompaktowych, może wybrać opcję zapisu płyty CD Audio bezpośrednio z edytora bądź z MP3 Makera.

Info:

Dystrybucja: APN Promise, cena 81,00 zł



Tajemniczy Bitrate

Bitrate określa, ile kilobitów przeznaczysz na zakodowanie jednej sekundy dźwięku. Im więcej, tym lepsza jakość dźwięku, ale i większy rozmiar samego pliku. Standardowe MP3 mają bitrate 128 kbps, co wystarcza, aby uzyskać dobrej jakości dźwięk. Możesz spotkać się jednak z plikami zakodowanymi na np. 196 kbps – poznasz je głównie po... większej objętości, chyba że jesteś wielkim melomanem. Bitrate może być stały dla całego pliku bądź zmienny. To rozwiązanie łączy w sobie mniejsze rozmiary pliku i wyższą jakość dźwięku.

649 zł



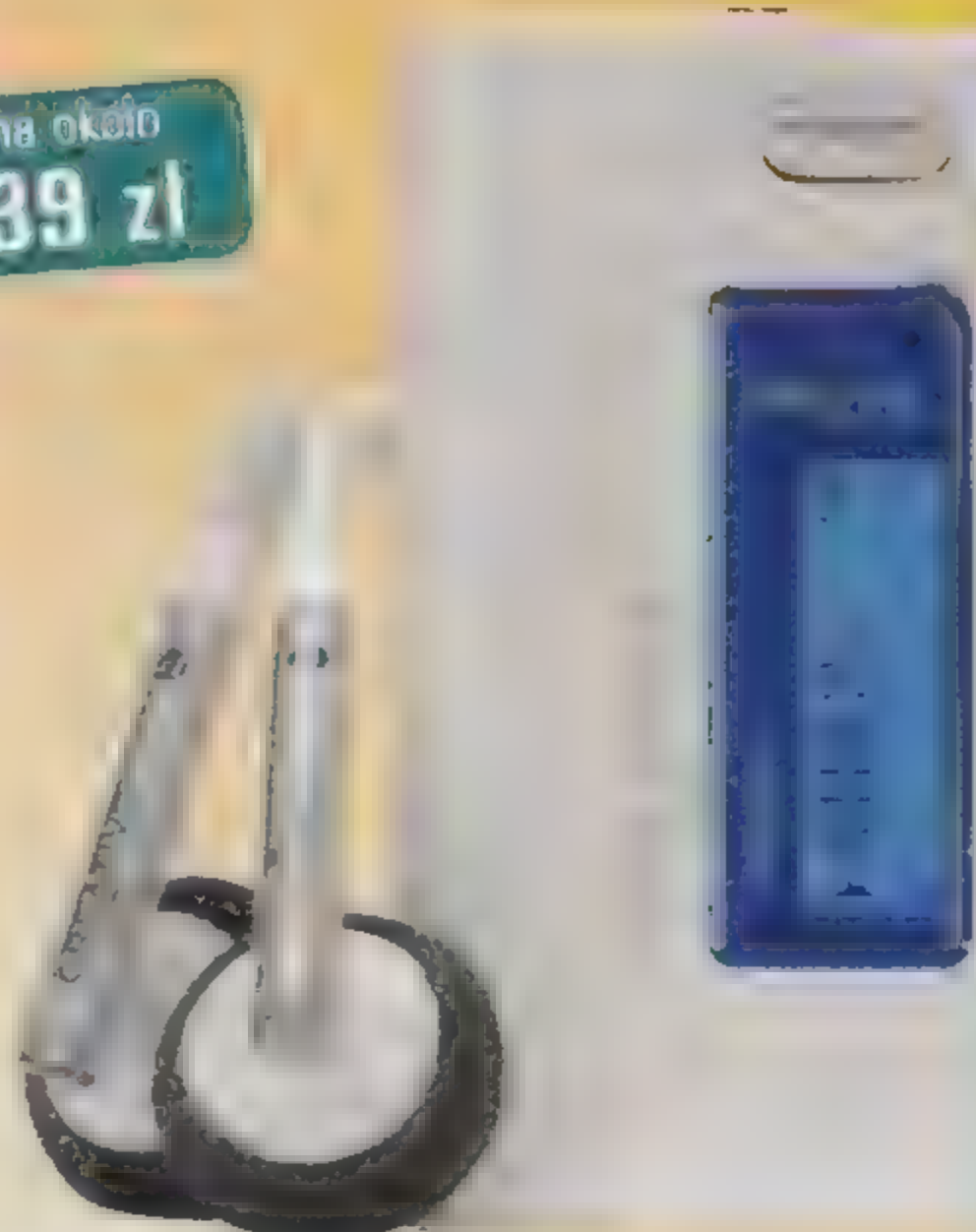
iFP-790

- Odtwarzacz MP3/WMA/ASF/OGG
- Wbudowany dyktafon
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Bogate dodatkowe funkcje

Creative MuVo N200

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (z możliwością nagrywania dźwięku z radia)
- Złącze USB 2.0

cena około
439 zł

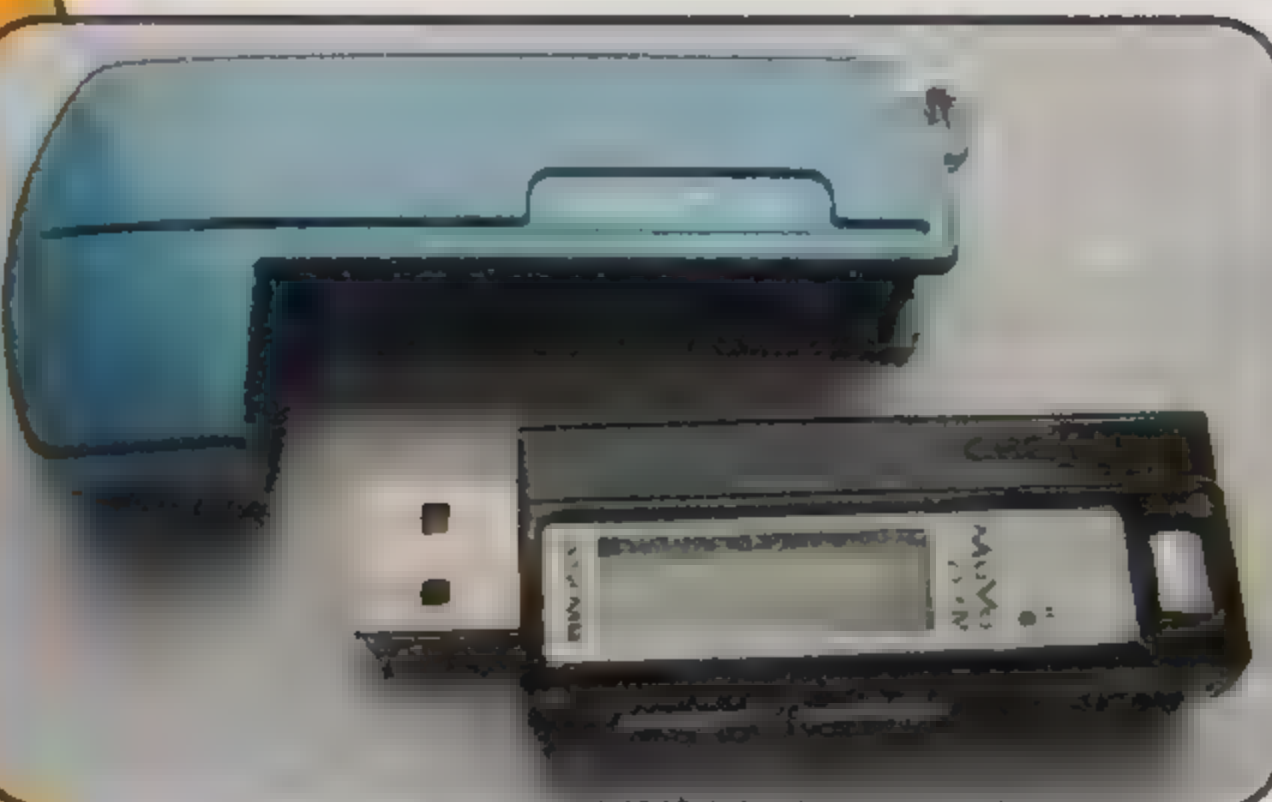


CLICK!
poleca

Creative MuVo TX-FM

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość zapamiętania do 32 stacji, automatyczne i ręczne strojenie)

cena około
499 zł



mulatorki wprawiają w ruch płytę CD playera iMP-900. Ich ładowanie odbywa się jednak w tradycyjny sposób, tj. za pomocą dołączonego zasilacza (sam odtwarzacz może działać też na 4 bateriach AA). Na standardowych paluszkach działają także trzy pozostałe, przetestowane przez nas playery iRiver'a (model iMP-700 potrzebuje dwie sztuki, podczas gdy flashowe odtwarzacze zadowolają się jedną baterią). Jeśli chodzi o maksymalny czas pracy na naładowanych bateriach (akumulatorach), przygotuj się na małe zaskoczenie. Flashowe playery grają średnio kilkanaście godzin (najbardziej żarłoczny MuVo TX-FM nie przetrwa nawet dziesięciu), podczas gdy CD Playery znacznie dłużej... Model iMP-700 teoretycznie będzie działał 30 godzin, a napędzany akumulatorami iMP-900 nawet 100!

Kto się wyróżnia

Z pewnością najwięcej uroku ma płaski MuVo Slim. Gabarytami przypomina standardową kartę kredytową. Co więcej, producent dostarcza go ze stylowym, skórzanym pokrowcem ochronnym zamykanym na... magnes. Całość robi przyjemne wrażenie. Najmniejszy jest MuVo N200. Dla sportowców najlepiej nadaje się MuVo C100 oraz CD-Player iMP-700. Ten pierwszy posiada takie dodatki jak stoper, nietypowe słuchawki oraz gumowy pojemnik ochronny. Drugi, choć wygląda topornie,

ma bardzo dobry system antywstrząsowy. Nawet w czasie szybkiego biegu, nie przerywa także iMP-900. Co więcej, jest to jeden z najcieńszych CD Playerów na rynku. A w czarnej, metalowej obudowie wygląda bardzo stylowo. Efekt potęguje jeszcze pokrowiec. Silikonowe albo gumowe pokrowce, ułatwiające przenoszenie odtwarzacza, znajdziesz także w pudełkach z MuVo N200 oraz iFP-790. Pozostałe playery nosić możesz na dostarczonych uprzębach i/lub na założonym na ramieniu pasku. Koniec jednak ogólników! Czas wybrać zwycięzcę...

Polecamy!

Z flashowych odtwarzaczy MP3 najbardziej do gustu przypadł nam MuVo TX-FM. Możliwości, prosty system ładowania muzyki (funkcjonalność PenDrive'a) oraz atrakcyjna cena przy pojemności 512 MB czynią z niego zwycięzcę naszego przeglądu. Po piętach depcze mu jednak iRiver iMP-790. Prosta obsługa, świetny wygląd, zasilanie standardowymi paluszkami oraz najlepsze możliwości nagrywania to jego podstawowe zalety. Gdyby jeszcze dołączone słuchawki lepiej grały, cena była niższa, a sam player zaraz po podłączeniu widoczny jako standardowy dysk wymienny, to iMP-790 zostałby zwycięzcą. Na wyróżnienie zasługują: elegancki MuVo Slim oraz bardzo stylowy CD-Player iMP-900. Ten ostatni zachwycił nas poręcznym pilotem, bezproblemowym odczytem nawet bardzo porysowanych płyt CD i CD-RW oraz dołączonymi akcesoriami, które w pełni uzasadniają jego cenę.



Kupując odtwarzacz, można łatwo wpaść w pułapkę... pojemności pamięci. Wbrew pozorom, 256 MB to niezbyt wiele, zwłaszcza gdy jesteś na wakacjach i nie masz dostępu do komputera!

testowane przez nas urządzenia, oprócz najpopularniejszego MP3, radzą sobie także z formatem WMA (Windows Media Audio), a flashowe modele iRiver'a także z plikami dźwiękowymi w formacie ASF. Teoretycznie iRiver iFP-790 powinien także odtwarzać muzykę w formacie OGG. Nam jednak się ta sztuka nie udała. Skoro więc jakością dźwięku żadne z urządzeń szczególnie się nie wyróżnia, jak inaczej producenci chcą nas przekonać do zakupu?

Przyjemne dodatki

Wyjawszy iMP-700, wszystkie przetestowane przez nas odtwarzacze miały wbudowane radio. Jego czułość pozostawia wiele do życzenia. Gdy jednak już koniecznie chcesz słuchać przy pomocy playera MP3 ulubionej rozgłośni radiowej, powinieneś wybrać któryś z modeli iRiver'a. Także wszystkie flashowe odtwarzacze (oprócz MuVo C100) miały możliwość nagrywania emitowanej przez radio muzyki w trybie stereo. W mono nagrywać możesz, traktując player jako przenośny dyktafon. Wszystko dzięki wbudowanemu małutkiemu mikrofonowi. Jakość samego nagrania nie powala na kolana. W tej konkurencji znowu nieznacznie lepsze są odtwarzacze flashowe firmy iRiver.

Creative MuVo N200, Rhomba NX oraz iRiver iFP-790 dodatkowo posiadają jeszcze wejścia line-in, dzięki któremu możemy połączyć je z dowolnym urządzeniem grającym i bez najmniejszego problemu zgrywać na player muzykę. Co więcej, zapisywana jest ona od razu w formacie MP3. Już całkiem z innego powodu na plus wyróżnia się MuVo

C100. Tylko on posiada wbudowany czytnik kart SD lub MMC, dzięki któremu możesz rozbudować pamięć playera nawet o 512 dodatkowych megabajtów (standardowo C100 ma 256 MB pamięci flash).

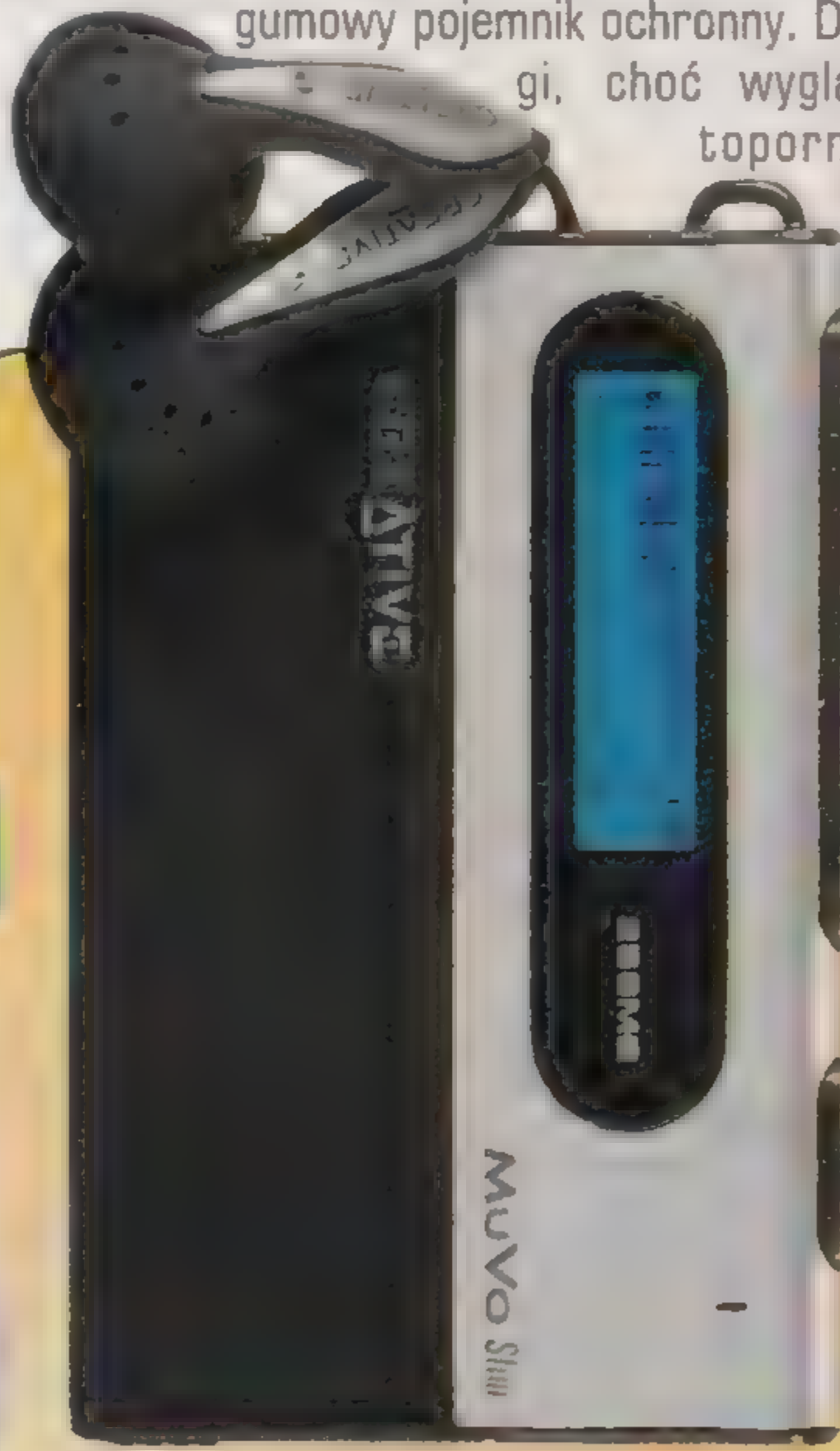
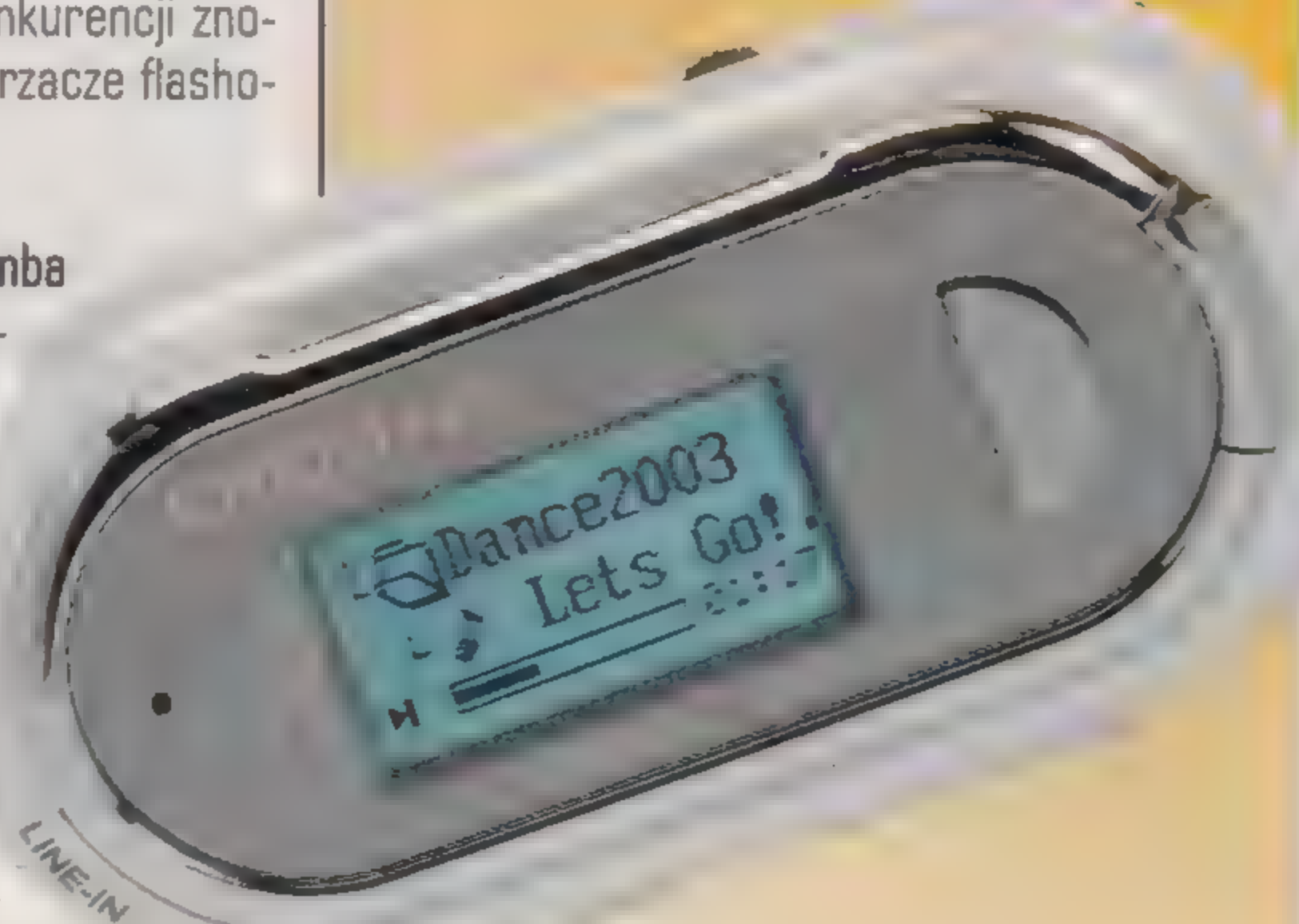
Zasilanie

Odtwarzacze firmy Creative w większości napędzane są jedną, a w przypadku Rhomby NX dwiema bateriami AAA (znacznie mniejsze od standardowych „paluszków” AA). Jedynie MuVo Slim zasilany jest akumulatorem litowo-jonowym. Co ciekawe, jego ładowanie odbywa się poprzez kabel USB – player pobiera prąd prosto z komputera. Również dwa aku-

Creative Rhomba NX

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowane radio FM, dyktafon
- Możliwość nagrywania dźwięku zarówno z radia, jak i z zewnętrznego źródła
- Złącze USB 2.0

cena około
449 zł



Creative MuVo Slim

- Odtwarzacz MP3/WMA
- Wbudowany dyktafon
- Graficzny wyświetlacz
- Wbudowane cyfrowe radio FM (możliwość nagrywania dźwięku z radia)
- Miniaturowe rozmiary i waga

cena około
489 zł

Creative MuVo Sport C100

- Odtwarzacz MP3/WMA/WMA z DRM
- Wbudowane radio FM (32 ustawienia)
- Stoper
- Wzmocniona obudowa powleczone gumą
- Możliwość rozszerzenia pamięci poprzez złącze kart SD/MMC

cena około
449 zł



Multimedialni bracia Olympusa

Olympus na poważnie zainteresował się rynkiem przenośnych odtwarzaczy MP3. Jego najnowsze propozycje spod znaku m:robe, Mr100i i Mr500i, mogą dać w kość nawet i-Pod'owi!

Młodszy brat...

Już na pierwszy rzut oka widać, że Mr100i to niezwykle odtwarzacz. Po włączeniu czarny panel wraz z ekranem rozbłyśkuje czerwonymi akcentami. Nie uświadczysz tu żadnych przycisków – przód m:robe'a zajmuje wyświetlacz oraz ekran dotykowy, który zastępuje guziczki sterujące. Wystarczy przyłożyć palec w wybranym miejscu i już poruszasz się po menu. Ale nie ma nic za darmo – przy intensywnym użytkowaniu na ekranie zostają tłuste odciski palców...

W pudełku znajdziesz stację dokującą pełniącą funkcję ładowarki, słuchawki oraz oprogramowanie i kabel do komunikacji z komputerem. Dźwięk generowany przez Mr100i jest czysty i świetnie brzmi. Do korekcji ustawień służy equalizer, w którym znajdziesz ponad 18 zaprogramowa-

nych trybów – od muzyki klasycznej, przez hip-hop, po heavy metal. Obsługa urządzenia również nie nastręcza żadnych trudności. Wyszukiwanie poszczególnych utworów ułatwiają takie opcje jak „Top 20”, „Nigdy niesłuchane” czy podział ze względu na gatunek muzyczny. Jest to nieoceniona zaleta, gdyż na 5-gigabajtowy dysk można wrzucić około 1200 plików MP3.

i starszy brat...

Mr500i to połączenie odtwarzacza MP3 i aparatu

Jest również większy, ale bez problemu mieści się w kieszeni. Wyglądem przypomina miniaturowy płaski telewizor – Mr500i to po prostu spory panel dotykowy! Jako aparat urządzenia sprawdza się niestety raczej średnio – kuleje odświeżanie obrazu. Podczas szybkich ruchów ekran mocno smuży. Na plus należy zaliczyć lampę, która umożliwia robienie zdjęć w nocy. Wykonane fotki można podziwiać na ekranie telewizora. Natomiast jakość dźwięku jest równie dobra jak w przypadku Mr100i. Z innych funkcji warto wspomnieć o mikserze, dzięki któremu po dobraniu muzyki, obrazów i efektów specjalnych stworzysz wygaszac ekranu lub teledysk.

Komunikacja z PC

Oba m:robe'y komunikują się z komputerem za pomocą interfejsu USB 2.0. To rozwiązanie sprawia, że transfer jest szybki i płynny. Niestety, kawałków nie da się dodawać w windowsowym Eksploratorze metodą „przeciągnij i upuść”. Trzeba je wgrać dołączonym programem m:trip i to jest najsłabszą stroną olympusowych playerów. Obsługa aplikacji jest wyjątkowo mało intuicyjna. Oba urządzenia mogą służyć oczywiście jako przenośne dyski twarde.



m:robe 100i

Kasy brak...

Korzystanie z m:robe'ów to ciekawe doświadczenie. Dotykowe panele, ładne i funkcjonalne menu oraz świetna jakość dźwięku sprawiają, że są to urządzenia, obok których trudno przejść obojętnie. W pierwszej kolejności powinny się nimi zainteresować osoby, które lubią być „trendy” i mają gruby portfel. Nowe propozycje Olympusa są zdecydowa-

nie poza zasięgiem statystycznego Kowalskiego – m:robe 100i kosztuje 250 USD, a jego starszy brat dwa razy tyle (polskie ceny w chwili zamykania numeru nie były jeszcze znane).

M:robe 100i

★★★

Odtwarzacz MP3 i WMA

Nośnik danych: dysk 5 gigabajtów

Obsługa przez panel dotykowy

Połączenie z PC przez USB 2.0

Cena: 250 USD

Mały, zgrabny, praktyczny i... drogi

M:robe 500i

★★★

Funkcje: Odtwarzacz MP3 i WMA, aparat, przeglądarka zdjęć

Nośnik danych: dysk 20 gigabajtów

Obsługa przez panel dotykowy

Połączenie z PC przez USB 2.0

Cena: 500 USD

Kieszonkowy kombajn multimedialny.

Niestety, cena stanowczo nieprzystępna

Przebieg historii

Wszystko zaczęło się od firmy Nidec N-Sage. Słabo sprzedający komputery, w przeszłości byli dostawcami dla IBM. W 1984 roku postanowili stworzyć własny komputer. Przejrzana historia może być ciekawa...

20 w. Loughlin – pierwszy eksperyment

W 1920 roku William Loughlin, który przeżył 20 lat, zmarł na starość – to pierwszy człowiek, który żył tak długo. Jego historia jest ciekawa...

W 1920 roku William Loughlin, który przeżył 20 lat, zmarł na starość – to pierwszy człowiek, który żył tak długo. Jego historia jest ciekawa...

Symptom choroby i komputer

Microsoft Antyvirus to jeden z najlepszych programów do ochrony przed wirusami. Jego historia jest ciekawa...

W 1920 roku William Loughlin, który przeżył 20 lat, zmarł na starość – to pierwszy człowiek, który żył tak długo. Jego historia jest ciekawa...

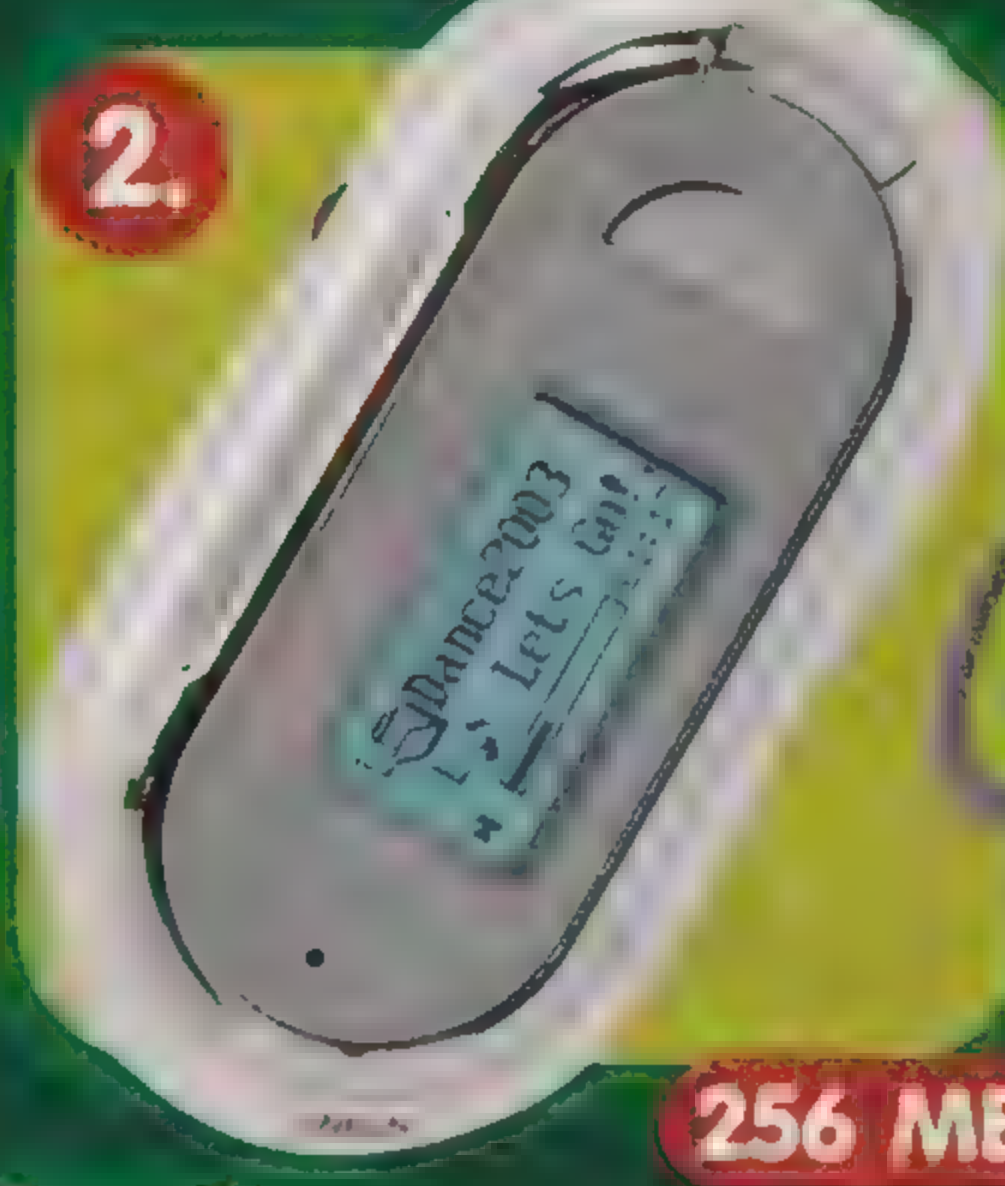
W 1920 roku William Loughlin, który przeżył 20 lat, zmarł na starość – to pierwszy człowiek, który żył tak długo. Jego historia jest ciekawa...

Wygraj odtwarzacze MP3!

Wszystko, co musisz zrobić, to odwiedzić stronę www.click.pl.
Dziękujemy za uwagę.
WYGRYJ ODTWARZACZ MP3 (KUPUJĄC 10000)
A) MuVo N200
B) Rhomba NX
C) V200
D) Wszystkie wymienione powyżej
Rozstrzygnięcie nastąpi losowo 15.02.2005 r. o godzinie 15:00.
Losowanie przeprowadzi firma A.B. S.A. z siedzibą w Warszawie.
Wszystkie szczegóły dotyczące konkursu znajdziesz na stronie www.click.pl.



Creative MuVo N200



Creative Rhomba NX



Creative V200

Microsoft dla graczy

Niedawno ruszyła nowa strona poświęcona grom komputerowym – Windows XP Game Advisor. Wpisując tytuł szukanej gry otrzymasz podstawowe informacje, dostępne zdjęcia, filmiki i patche. Na uwagę zasługuje dobre rozmieszczenie przycisków, co ułatwia znalezienie potrzebnych informacji. Tym, co odróżnia tę stronę od morza innych witryn, jest możliwość przetestowania swojego kompa pod względem zgodności z najnowszymi grami. Wystarczy jedno kliknięcie, by sprawdzić, czy na swoim blaszaku odpalisz WORD OF WAR, CRAFT, HALF-LIFE 2 i inne najnowsze produkcje. Jako że jest to strona Microsoftu, uruchomisz ją używając... No zgadnij, czego? Wyłącznie Internet Explorera, rzecz jasna :)



Obudowa F00F

Modna komórka

Obudowy marki Forever

Jak cię widzą, tak cię piszą – to powiedzenie jest nadszytych aktualnie również w przypadku telefonu komórkowego, który staje się powoli wizytówką właściciela. Jeśli chciałbyś podkreślić indywidualny charakter swojej komórki, zainteresuj się obudowami marki FOREVER. W najnowszej kolekcji, wprowadzanej na rynek przez firmę PoTelkom (www.potelkom.pl), znajdziesz duży wybór modeli i wzorów. Trwałość zapewnia specjalny cykl produkcyjny – farba nakładana jest laserowo, a całą obudowę pokry-

wa wysokoutwardzalny lakier z polyskiem.

Obudowy marki Forever przeznaczone są dla niemal wszystkich popularnych modeli telefonów dostępnych na rynku. Tak więc nie powinnoś mieć problemu ze znalezieniem „wdzianka” dla swojej komórki!

dystrybucja: PoTelkom
www.potelkom.pl
cena: 25-50 zł



Co jest grane? N-Gage

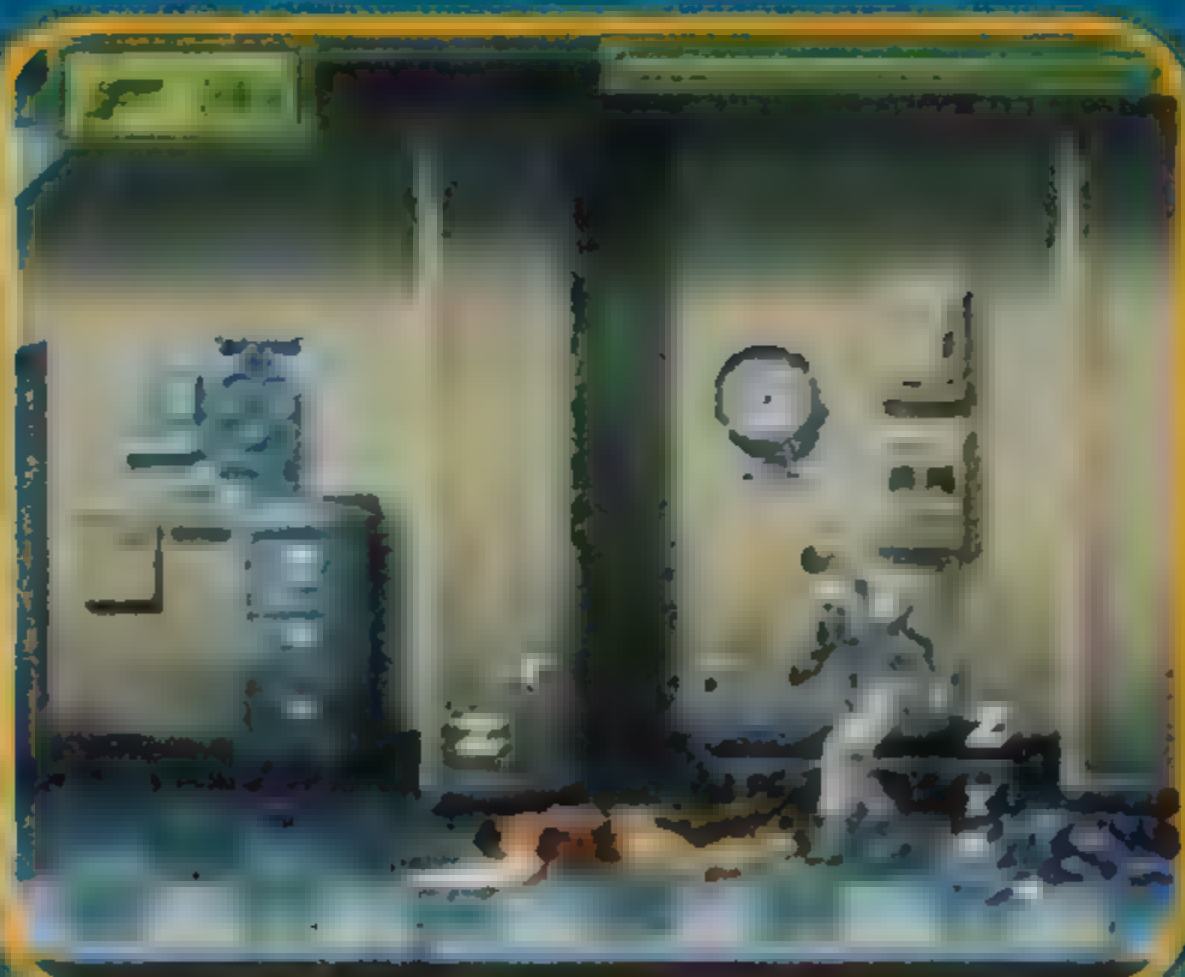
Splinter Cell

Przygody Sama Fishera na N-Gage są niczym innym jak konwersją platformówki, która ukazała się na GBA wiele miesięcy temu. Przeniesienie gry ze środowiska 3D do 2D nie jest rzeczą prostą, ale tym razem powiodło się całkiem nieźle. Sam nadal potrafi się skradać, kryć w cieniu, unikać kamer i czujników, zjeżdżać na kablach, chwycić się podwieszonych pod sufitem rur itp. Zachował też większość swojego sprzętu. Fisher posiada granaty, noktowizor i swój nieodłączny pistolet, z którego robi dobry użytek. Gra jest połączeniem strzelaniny i skradanki, przy czym proporcje są takie same jak w wersji na duże konsole. Na N-Gage przeszkadza nieco mały ekranik, niemniej gra jest niezła. Ale na GBA grało mi się przyjemniej.



Pandemonium!

Legendarna trójwymiarowa platformówka sprzed lat została wskrzeszona na N-Gage. Niestety gra bardzo się zestarzała i choć oprawa graficzna idealnie pasuje do możliwości konsolki Nokii, sama zabawa traci już myśkę. Brakuje pełnej swobody poruszania się – możesz biec w lewo, w prawo, wspinać się w górę lub spadać w dół. O bieganiu po szerokich przestrzeniach możesz zapomnieć. Noż również małe urozmaicenie rozgrywki, denerwuje brak muzyki i kiepski dźwięk. Sytuację poprawiają sympatyczni bohaterowie, humor i fabuła. Jeśli ktoś namiętnie grał w PANDEMONIUM wiele lat temu, wersja na N-Gage powinna dostarczyć mu sporo miłych wspomnień. Reszta niech rozejrzy się za innym tytułem na swoją phonsolkę.



Virtua Tennis

Wielki przebój Segi z Dreamcasta trafił właśnie na N-Gage. Niestety, nie jest to już ta sama gra co kiedyś. Piękna grafika 3D została zastąpiona średniej jakości bitmapami i niezbyt wspaniałą animacją. Co prawda trzy tryby gry (Arcade, Exhibition i World Tour) zapewniają sporo zabawy, ale nie jest to niestety zbyt wciągająca rozrywka. Uleciała gdzieś cała magia. Został tytuł do pogrania w poczekalni w przychodni zdrowia. Nieco lepiej jest w trybie Multiplayer, który wykorzystuje standard Bluetooth. Wypada też wspomnieć, że proporcje ekranu konsolki są idealne do gier takich jak tenis. Ale to chyba słaba rekomendacja...



Zmień wygląd komórki

Do wygrania:
3 zestawy

bezprzewodowe F2 z serii
BlueFOOF marki F00F;
15 obudów FOREVER

Odpowiedz na pytanie:

Telefonia komórkowa
3 generacji nosi nazwę...

A) UMTS B) GPRS

Rozwiązanie prześlij jako SMS o treści CL.KM. #. #2, zamiast # podając A lub B; zamiast #2 wpisz oznaczenie modelu swojej komórki, np. dla Nokii 3310 – N3310 (np. CL.KM.B.N3310)

Na odpowiedzi czekamy do końca lutego
Koszt wysłania SMS wynosi 1,22 zł + VAT

Dostępne modele obudów:

Alcatel: 0T320, 0T535, 0T735

Mitsubishi: M320

Motorola: C200, C205, C332, C350, C550, C650, E365, T720, V300, V600

Nokia: 2100, 2300, 3100, 3200, 3210, 3300, 3310, 3410, 3510, 3550, 3660, 5110, 5140, 5210, 5510, 6100, 6200, 6210, 62220, 6230, 6310, 6510, 6600, 6610, 7200, 7210, 7250, 7600, 8210, 8310, N-GAGE

Panasonic: 67/68, 87/88, X70, Philips: 530

Sagem: X2, X5, X5-2, X6, X7

Samsung: A300, C100, E700, X100, X500, Siemens: A50, A55, C35, C45, C55, C60, C62, C65, Cx65, M50, M55, M650, ME45, S40, S55, SL45

Sony Ericsson: T230, T310, T610, T630, T68

ly się już specjalnie spreparowane pliki wideo, zarażone trojanami WmvDownloader.a oraz WmvDownloader.b. Po próbie ich obejrzenia komputer zostaje zainfekowany gigantyczną ilością spyware'u, dialerów i wirusów. Przed atakiem nie chroni nawet najnowszy Service Pack 2!

Za 5 lat zmiany na tronie?

Według przewidywań niektórych analityków, dominacja firm Intel oraz Microsoft może się

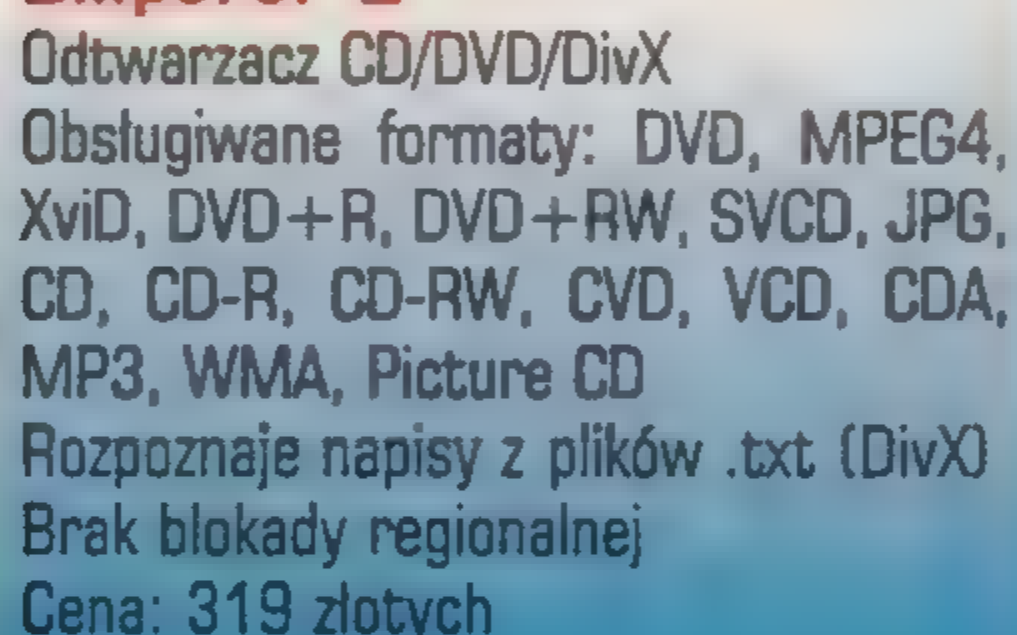
skończyć już za pięć lat. Już teraz popularne Okna często są zastępowane Linuxem, a procesory AMD oraz Motoroli sprzedają się jak ciepłe butelki. Twórcy nowinek muszą jednak pamiętać, że dla użytkowników najważniejsze są programy (w tym gry). Ich brak może wykończyć każdą nową technologię...

"Śmieciowe" AMD w sprzedaży

Uwaga kupujący procesory AMD! W Europie pojawia się gigantyczna liczba (nawet

do 500 tys. sztuk) nie do końca sprawnych układów tejże firmy. Sprytni przestępcy wyknadli z fabryk koncernu około miliona uszkodzonych procesorów, przeznaczonych do zniszczenia. Po zmianie oznaczeń układy zostały wysłane – oczywiście jako sprawne – do sprzedaży m.in. w Niemczech oraz Chinach.

Po podłączeniu odtwarzacza do prądu dolna część przedniego panelu i tacka na płyty świecą się na niebiesko. Wygląda to bardzo oryginalnie, choć nie wszystkim musi przypaść do gustu. Na górze obudowy wycięto charakterystyczną płaszczkę, czyli logo firmy Manta. Przezroczysta tacka na płyty sprawia wrażenie bardzo delikatnej – trzeba dość ostrożnie wkładać cedeki, żeby jej nie wyłamać. Z tyłu odtwarzacza znajdują się wejścia do podłączenia telewizora, wzmacniacza oraz głośników kina domowego. Są one dokładnie opisane i nawet kompletny ignorant poradzi sobie bez trudu. Warto dodać, że w komplecie dostajesz wszystkie niezbędne kable oraz pilota z bateriami. Urządzenie wyposażono w wewnętrzną przeglądarkę plików, co znacznie ułatwia odszukanie interesujących cię utworów MP3 czy filmików na płycie. Odtwarzacz bezbłędnie radził sobie z płytami DivX, Xvid, MP3 i zdjęciami. Troszkę opornie szło mu z przegrywanymi



Cyfrowy aparat fotograficzny
Matryca: 5 milionów pikseli
Zoom: 12x (cyfrowy x4, optyczny x3)
Wyświetlacz LCD: 2.5 cala
20 programów tematycznych
Wzmocniona obudowa
Cena: 1619 złotych

Pokrowce dla urządzeń przenośnych, np. na aparat cyfrowy, odtwarzacz CD, MP3, Pocket PC.
Ceny od 69,90 zł

Koszt wysłania wiadomości wynosi 1.22 zł z VAT

[illegible]

Zebra z klasą

premiera
10.03

NA EKRANIE



Ten motyw już gdzieś widziałeś. Tyle że zamiast zebry, myśląc, że jest koniem wyścigowym, była świnia z zamilowaniem do ganiań owiec. Wtedy wszystko się udało, widzowie byli zachwyceni, a prosię w ramach bonusu dostało wycieczkę do miasta. Ciekawe, jaką prowizję dostanie zebra?

Bohaterami filmu „Zebra z klasą” są: dziewczynka Channing Walsh (Hayden Panettiere), która chce zostać dżokejką, oraz mała zebra (Frankie Muiz), która ma kompleksy, bo nie jest koniem. Jak na produkcję familijną przystało, musi być happy end, więc zobaczysz pewnie, jak pasiaśta



pokonuje, niepokonane dotąd rumaki. Na wyścigach walka na pewno będzie nieczysta, bo chodzi w końcu o pieniądze. Nasi bohaterowie będą musieli uważać na liczne pułapki, złośliwości i szyderstwa ze strony konkurencji zarówno dwunożnej, jak i czterokopytnej.

„Zebra z klasą”, pomimo łatwo przewidywalnej historii, na pewno cię rozbawi. Zadbają o to tacy aktorzy jak Whoopi Goldberg czy Dustin Hoffman. Użyczyli oni swoich głosów niektórym postaciom, więc możesz się spodziewać nieziemsko śmiesznych dialogów. Pod warunkiem, że polski dystrybutor nie spaprze dubbingu.

Elektra

Czytelniku, nie ulegaj złudzeniu. To nie jest film o Dodzie Elektrodzie, choć też będziesz miał na co popatrzyć. Po nieudanym występie Kobiety-kota, na ekrany kin trafia ukochana pewnego niewidomego diabła Daredevila – Elektra. Po wydarzeniach znanych z „Daredevila” Elektra Natchios (piękna Jennifer Garner) cudem unika śmierci. Jak na płatną zabójczynię przystało, szybko powraca do formy i otrzymuje kolejne zlecenie. Tym razem celem jest niejaki Mark Miller i jego córka. Od tego momentu fabuła zaczyna się gmatwać. Elektra zamiast zabić Millera, zamierza go bronić. Czemu tak robi? Dowiesz się w kinie.



Film „Elektra” jest dobrze zrobiony, a liczne sceny walki i skąpe odzienie pań nie pozwala męskiej części widowni się nudzić. Zastanawiam się tylko, czy to nie będą jedyne walory tego filmu. W przypadku „Kobiety-kota” efekt był wyjątkowo kiepski, nie pomogła nawet

mocno roznegliżowana Halle Berry. Wierzę jednak, że reżyser Rob Bowman, mający na swym koncie seriale „Z Archiwum X” i „MacGyver”, nie zawiedzie.



premiera
18.02

Wersja ostateczna

Ciekawy, choć troszkę przygnębiający film science-fiction. Obraz z rodzaju tych, po obejrzeniu których chce się walić kilkakrotnie z baranka w ścianę. Walenia jednak nie polecamy – w najlepszym przypadku zyskasz guza, a w najgorszym – postmodernistyczną, krzykliwe czerwona plamę na ścianie.

Akcja „Wersji ostatecznej” toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to każdy może wszczepić sobie w mózg niewielki chip rejestrujący przebieg życia. Po śmierci ów chip jest wyjmowany i trafia do montażysty, który na podstawie zapisanych informacji przygotowuje krótki filmik pogrzebowy, przedstawiający zmarłego w możliwie

korzystnym świetle. Główny bohater (świetnie zagrany przez starzejącego się Robina Williamsa) należy do najlepszych montażystów na świecie. Pewnego dnia, składając przeszłość wysoko postawionej szychy, trafia na ślad smutnych wydarzeń ze swojej przeszłości.

„Wersja ostateczna” otwiera bardzo dobry rok dla kina science-fiction. Jego kulminacją będzie zapewne „Wojna światów” Stevena Spielberga, choć niektórzy chcą sobie wymasować galki oczne „Zemstą Sithów” George’a Lucasa. Dla miłośników twórczości ministra Pola pozostaje ekranizacja „Autostopem po galaktyce”.



premiera
25.02

Premiery

• **Aviator** – jeden z oskarowych pewniaków. Leonardo DiCaprio gra w nim Howarda Hughesa, producenta filmowego z lat 20. minionego wieku, którego burzliwe życie wystarczyłoby na 10 pełnometrażowych filmów. Premiera: 18 lutego

• **Pila** – gościu budzi się przykuty do rury w rozpadającej się piwnicy. Naprzeciwko widzi drugiego takiego samego desperata. Po między nimi leży ciało. Premiera: 18 lutego

• **Constantine** – okultysta (Keanu Reeves) pomaga uroczej policjantce w śledztwie. Razem trafiają w sam środek wojny między aniołami a demonami. Mocne, męskie kino na podstawie kultowego komiksu „Hellblazer”. Premiera: 11 marca

• **The Interpreter** – młoda tłumaczka podsłuchuje rozmowę mordercy planującego zabić wpływowego afrykańskiego polityka. Jego życie zależy teraz tylko od niej.

Fantasy: reaktywacja

Otrzymałem setki, setki, setki (to nie przesada!) listów dotyczących FANTASY. Pytaście, dlaczego już tego magazynu nie wydajemy. Dobra, chciałbym wszystkim powiedzieć (FANFARY!!!), że FANTASY ponownie ukaza się w pierwszej połowie kwietnia. O dokładnym terminie oraz o tym, co znajdziecie w środku, poinformujemy bieżąco dokładnie w następnym numerze CLUCKA! Już się bójcie!

Trzeba być twardym, a nie miętym

Tak jakoś coś mnie natchnęło i postanowiłem napisać do was maila... Nie kupuję już od dłuższego czasu czasopism o tematyce komputerowej. Od tego mam Internet, żeby czerpać z niego wiedzę. Zakupiłem CLUCKA!, ponieważ dowiedziałem się od znajomego, że znajduje się tam artykuł o WORLD OF WARCRAFT, którym interesuję się od mniej więcej 4 lat. Przechodziłem z dziewczyną obok jednego z kiosków i kupiłem CLUCKA! Po chwili wczytywania się w recenzję, czy jak tam autor woli „pierwsze wrażenia”, pismo wypadło mi z rąk na śnieg. Było całe mokre, więc włożyłem je do plecaka i poszedłem dalej. Zapomniałem o CLUCKU!, a następnego dnia był w okropnym stanie i obawiałem się, czy będę mógł dokończyć lekturę. Zabrałem więc go do szkoły, gdzie posłużył mi jako podkładka pod tylek na ławce pokrytej śniegiem. Przyszedłem do domu i byłem pod wrażeniem wytrzymałości (i nadal jestem) waszego czasopisma! To, co przeszedł CLUCK!, było okrutne – niewiele gazet może pochwalić się taką jakością papieru. Z tego miejsca chciałbym pogratulować odpowiedniego papieru. Widać, że przewidzieliście wiele okoliczności i standardów atmosferycznych, w jakich może się znajdować wasze czasopismo. A sam artykuł wyszedł całkiem niezły...

AJo

Hmmm... Co by tu jeszcze zaproponować? CLUCK! jako kamizelka kuloodporna (ubiór w sam raz do Iraku. Wyposażmy naszych żołnierzy

w CLUCKA!)? CLUCK! w charakterze nart wodnych lub rakiet śnieżnych (do każdej stopy przyczepiasz egzemplarz)? CLUCK! jako materiał do budowy zapór przeciwpowodziowych (zatrzymałby tsunami-mi!)? Czekamy na dalsze propozycje!



Half-Life 2

W numerze 02/2005 zacytowałem kilka listów zarzucających nam, iż nie dodaliśmy do wydania specjalnego CLUCKA! pełnej wersji HALF-LIFE 2. Oto, co do powiedzenia na ten temat mają ci z naszych czytelników, którzy potrafili myśleć – Randall.

W styczniowym CLUCKU! przeczytałem zenujące listy w sprawie HALF-LIFE 2. I doszedłem do wniosku, że albo ja mam szczęście i nie mam niedorozwiniętych kolegów, albo ktoś sobie z was jaja robi.

Drakul

Ostatnio, gdy czytałem listy czytelników z CLUCKA! 02/2005, o mało co nie wyrobiłem ze śmiechu. Jacy ludzie potrafili być głupi! Jak można myśleć, że zamieścicie (cytuje Randall) „program zajmujący 5 płyt CD i kosztujący około 139 złotych na jednej płycie CD w piśmie kosztującym 8,50!“. To nienormalne!

Barney

Nie będę wam mówił, że jesteście najlepsi, bo to już wiecie. Piszę w sprawie pełnej wersji HL2.

Na pewno wiele „parapetów” myślało, że dodacie do pisma właśnie HL2. Napiszcie mi, jaki jest dotychczasowy rekord takich debilnych listów.

Jarek

Jak czytam listy tych frajerów, co to ostatnio myśleli, że znajdą w gazecie za 8.50 pełną wersję gry HALF-LIFE 2, to normalnie ciarki mnie przechodzą. Jak można być tak tępym. Każdy, kto zna się trochę na grach, nie napisałby takich listów (chyba że dziecko z wodogłowiem :). A panienki są SSSUUUPER i każdy zdrowy facet (100% kolo) uwielbia patrzeć na (pó!)nagie panie. Oby tych pań było coraz więcej na łamach waszej gazety!

DeathAngel

Napisałam, bo mnie szlag trafił z powodu głupoty niektórych czytelników. Najpierw ta laska od mamy dziennikarki, potem knioty od HALF-LIFE 2. Rany, czy wy nie myślicie? No przecież to logiczne, że do gazety nikt nie da pełnej wersji takich nowości jak HALF-LIFE 2 lub THE SIMS 2! Normalnie ja redakcji współczuję. I dziękuję wam za tego mięśniaka (chodzi o portret Clickersa na sterydach – Randall). Nareszcie pomyśleliście o dziewczynach!

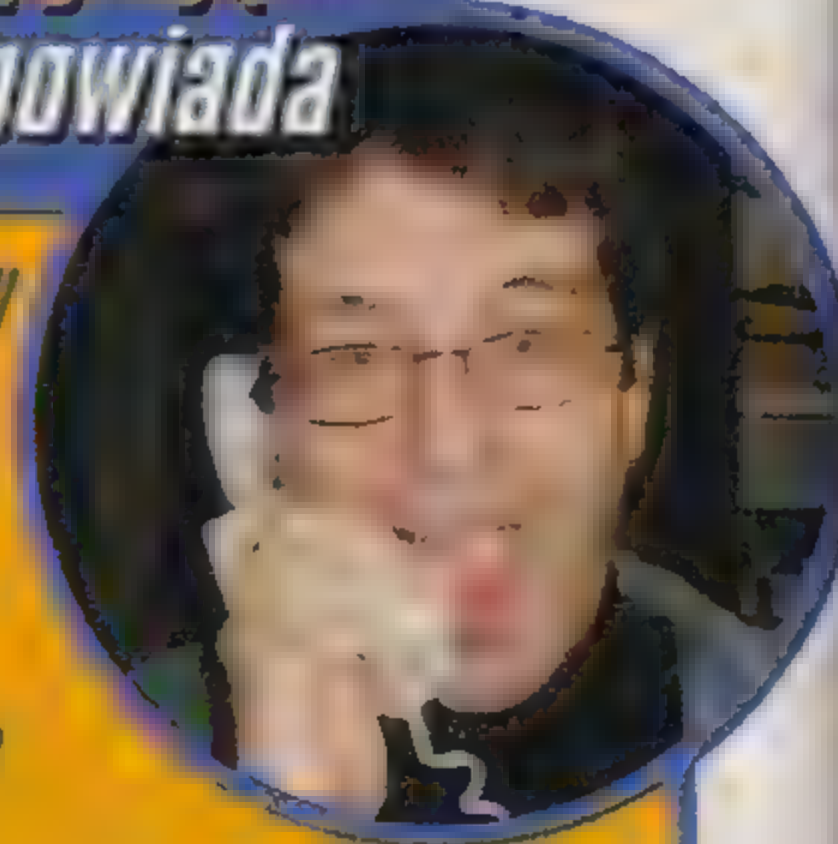
Lin2

Zadziwiły mnie w ostatnim numerze listy osób, które uważały się za oszukane, dlatego że w wydaniu specjalnym CLUCKA! nie było pełnej wersji gry HALF-LIFE 2. Ci ludzie nie dość, że są głupcami (bo sami są winni, a oskarżają kogoś innego), to na dodatek nie potrafili czytać! Zaraz pod tytułem przecież jest opisana zawartość krążka. No cóż, jak to się mówi: są ludzie i taborety.

Remek

O Boże mój Ty kochany! Skąd się, ja się pytam (pisownia specjalna!), biorą takie matoly?! Czy niektórzy ludzie nie mają oleju w głowach?! Mają do was pretensje, że nie daliście pełnej wersji HALF-LIFE 2? O mamo... Normalnie ręce mi opadają i nie chce mi się dalej pisać... Ale napiszę! Najgorsze jest to, że to już nie pierwszy raz taka

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



- Dzień dobry, czy zastałem Jolkę?
- Liga rządzi, liga rządzi, liga nigdy cię nie zdradzi!
- Ale o czym Pan mówi?
- A Pan?
- Ja się pytam, czy zastałem Jolkę...
- A ja walę cytaty z „Seksmisji”!
- Po diabła?
- Nie wiem, Pan zaczął.
- Z tą Jolką? Na poważnie pytałem!
- To powinien Pan wiedzieć, że Jolka oślubila się z prezydentem Polski.
- No nieee! Ale jazda!!! Poważnie?

„akcja protestacyjna” powstała... Chyba każdy czytelnik CLUCKA! pamięta małą dziewczynkę, która straszyla was mamą-dziennikarką za to, że nie daliście pełnej wersji THE SIMS 2 :) Ech, szkoda gadać... Ludzie! Troszkę więcej pomysłu! To nie boli! Serio!

Mikut

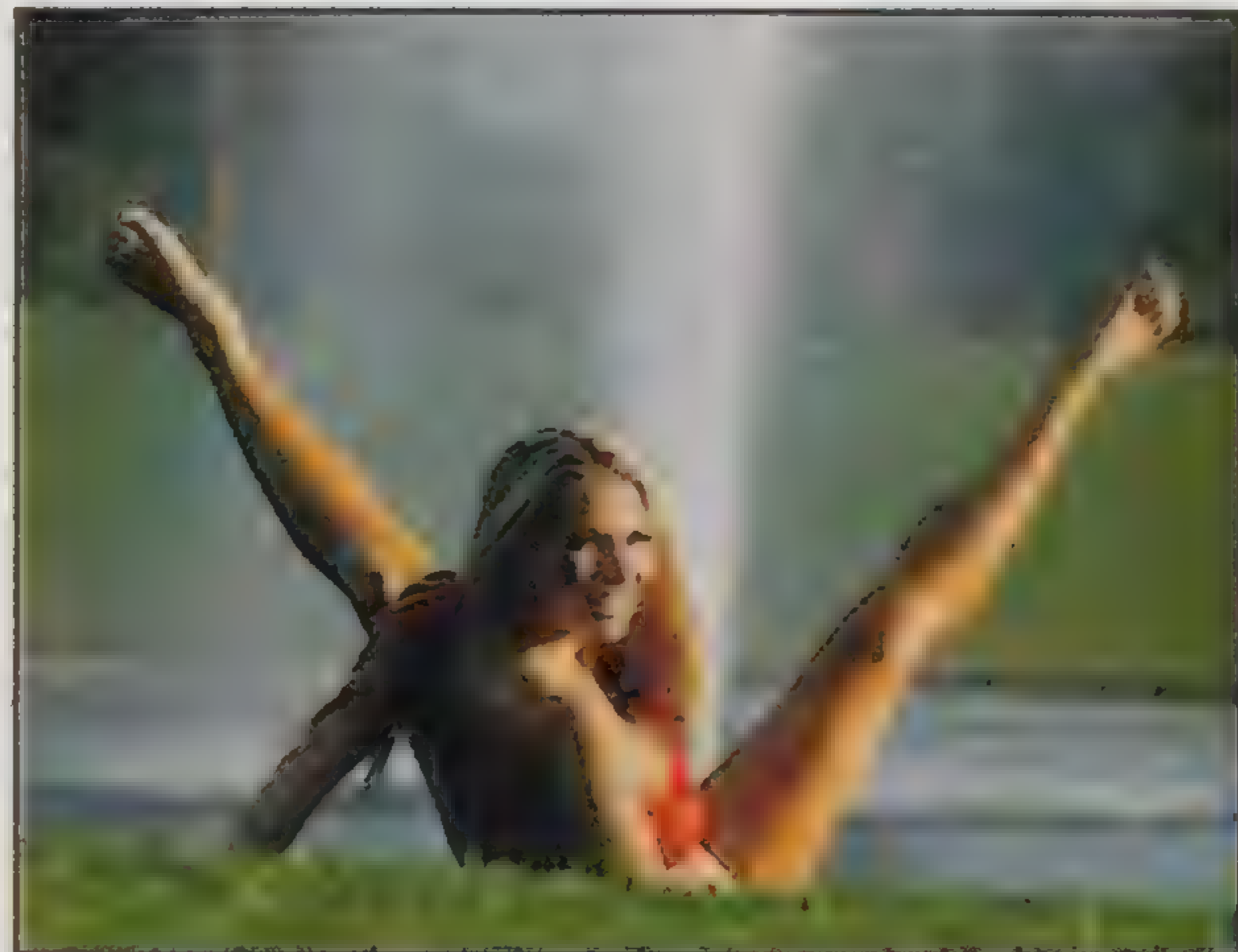


Internet rządzi

Jako niedoświadczony komputerowiec masowo kupowałem piraty (no, nie masowo, ale w większości) i beztrząsanie sobie w nie grałem. W końcu odmieniło mnie pewne zdarzenie. Mianowicie zaliczyłem wirusika. Naprawiłem kompa i zacząłem kupować oryginały, co mnie trochę odcędzalo od kasy. No i nadeszła ta chwila – załączyli mi Internet. Prawie natychmiast odkryłem takie genialne miejsca jak sklepy internetowe. Można tam znaleźć całkiem nowe gry po o wiele niższych cenach niż w normalnym sklepie. Tak oto skończył się mój niedosyt gier.

Maciej

Święta prawda! Ja kolekcjonuję filmy DVD i zaopatruję się niemal wyłącznie w polskich oraz zagranicznych sklepach internetowych. W Empiku lub Media Markcie kupuję w zasadzie tylko wtedy, kiedy są tam ostre przeceny lub promocje. Efekt jest taki, że filmy, kosztujące w Empiku kilkadziesiąt do stu złotych, zwykle mogę kupić za jedną drugą lub jedną trzecią tej sumy. Tak to już jest, że kto chce oszczędzić, musi się trochę pokreślić :) A jak ktoś wchodzi do pierwszego z brzegu sklepu i kupuje nie patrząc na cenę, to potem narzeka, jakież to wszystko jest



Oto firmowy parking. Tutaj parkują sympatyczne blondynki z Bravo Girl...

Zespół redakcyjny:

Piotr Maskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretnarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Czł Działu Gier oraz General Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Corrrec'ta), Marta Cichocka (sekretnarz redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Galecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski,

Dawid Muszyński, Maciej Ogrński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Rafał Skrzypek, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

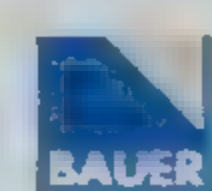
CLUCK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (Kierownik Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega RT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami za-

strzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl



drogie i zaczyna wychwalać piractwo. Tymczasem zarówno w przypadku gier, jak i filmów można połączyć uczciwość z ograniczeniem kosztów do minimum.

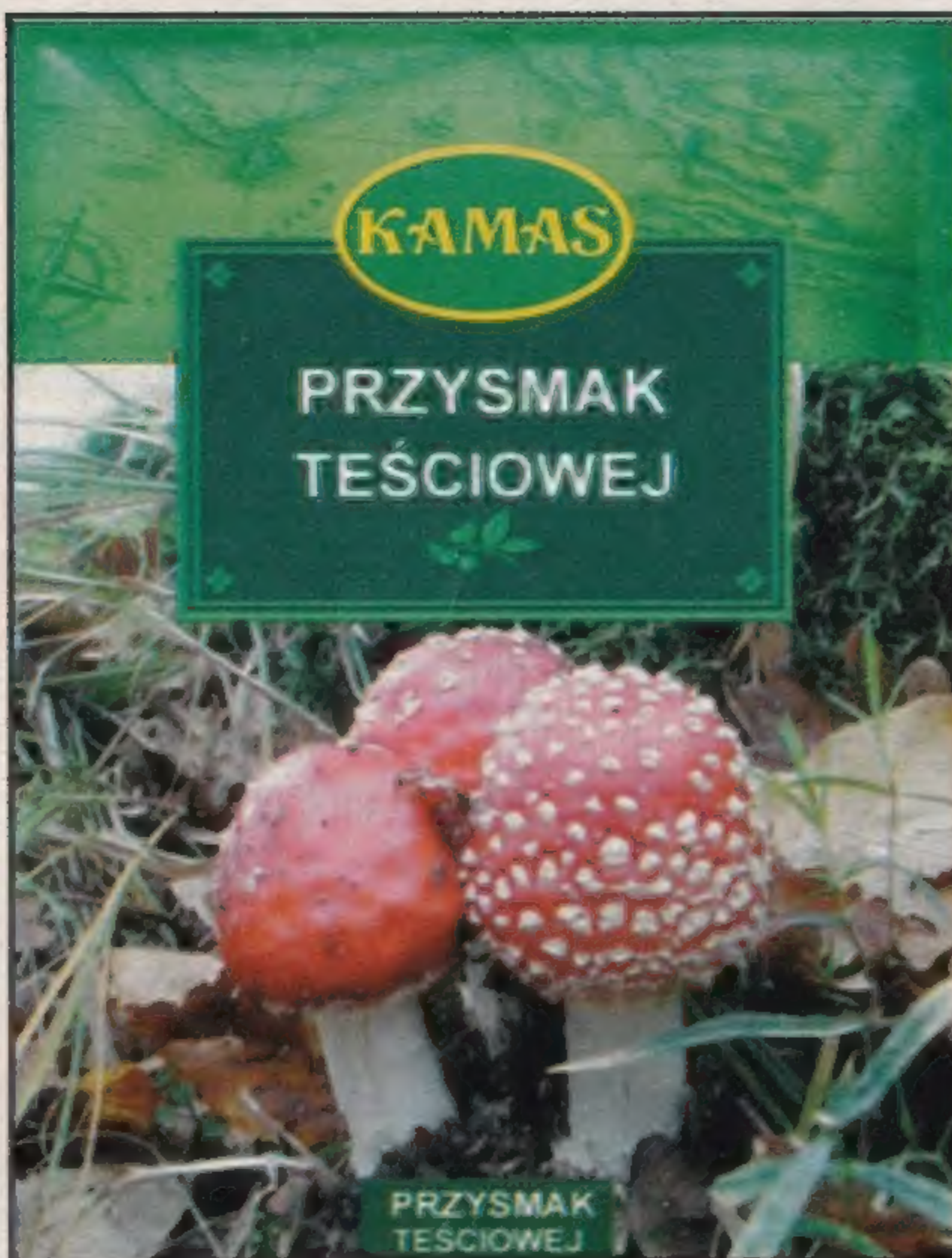


Jak podcierać tyłek?

W „CD-A” często poruszany jest temat szkliwości kartek z pisma dla pupy. Postanowiłem sprawdzić to na kartkach z CUCKA! i „CD-A”. Żeby nie marnować żadnej strony z jakże ważnymi informacjami, wykorzystałem do tego reklamy (których zresztą jest za dużo!). Usiadłem na sedesie, zmiąłem obie wyrwane wcześniej strony z obu pism i czekałem (wiadomo na co). Gdy już to zrobiłem, wykonałem czynność, którą po owym zabiegu robi każdy normalny człowiek – tyle że owymi kartkami. Było to faktycznie mało komfortowe, a wręcz bolesne!!! Poza tym po wrzuceniu zużytych kartek do sedesu i spuszczeniu wody zobaczyłem, że te kartki nie chciały przedostać się do rury odprowadzającej nieczystości. Naraziło mnie to na niewygodne pytania mamy, która korzystała z ubikacji po mnie. Żądam, żebyście zmienili papier, na którym drukowane jest pismo.

Gargamelpupa

Cóż, rozumiem, że gwoździe wbijasz aparatem fotograficznym, w mikrofalówce suszysz skarpetki (nie ma się co śmiać, znam gościa, który suszył kiedyś w mikro dzinsy :) – Frogger), a do zlewu sikasz każdego ranka. Wyjawię ci pewną wielką tajemnicę: do podcierania tyłka służą nie gazety, lecz zawieszona na gwoździu szmata! Po tygodniu używania przez rodzinę szmatę się pierze i wykorzystuje przez następny tydzień. Raz na rok można kupić nową szmatę...



Nie odpowiadacie!

Fajne robicie pismo, szkoda tylko, że nie odpowiadacie na maile. Wysłałem do was ich już kilka i na żaden nie otrzymałem odpowiedzi.

BloodyRaynor

Do redakcji przychodzą codziennie góry listów. A Randall jest tylko jeden i musiałby spędzać cały dzień na ich czytaniu oraz odpowiadaniu. Owszem, czasami stara się pomóc czytelnikom mającym konkretne problemy, ale niestety nie ma możliwości odpowiadania na każdy list, a tym bardziej na wdawanie się w dyskusje oraz polemiki. Niemniej możecie

być pewni, że każdy list przychodzący do redakcji jest przeze mnie czytany (aha, chyba za pomocą klawisza Delete – Frogger!).



Szkodliwe gry

W numerze 2/2005 miałem okazję przeczytać ciekawy artykuł o debacie wyświetlanej przez TVP2, dotyczącej gier komputerowych. Sam zresztą te idiotyzmy oglądałem. Nie ma co się spodziewać, że zobaczymy kiedykolwiek poważny program na ten temat. Przecież te bzdury z pewnością żadnego gracza nie powstrzymają od grania chociażby w MANHUNTA. Sądzę, że debilne argumenty, jakie padają w tego typu programach, mają przekonać raczej rodziców, że gry są be. Bo większość rodziców, niestety, z grami ma tyle wspólnego, co paradyjacy przed kamerą „eksperci”. Jeśli nie przekonają naszych rodziców, to przynajmniej powodują, że zaczynają oni na gry spoglądać podejrzliwie. Gdyby moja mama lub ojciec oglądali te bzdury, z pewnością zawołaliby mnie (sprzed komputera, oczywiście) przed telewizor, abym posłuchał sobie, czym grozi granie. A przecież gry są tylko dobrą zabawą, rozrywką. Już prędzej można ogłupieć od szkoły.

Spekkio

Otóż problem w tym, że życie w ogóle jest szkodliwe :) Ciągłe różni eksperci nam powtarzają: nie jedz tego i tamtego, bo cholesterol, zawały, rak. Nie rozmawiaj przez komórkę, nie mieszkać w betonowych blokach, nie siedź przed komputerem itp. Część z tych ostrzeżeń ma racjonalne uzasadnienie, ale nic na to nie poradzimy. Natomiast na pewne aspekty życia możemy wpływać. Oczy-

wiście, że zdrowiej jest jeździć na rowerze lub pójść na basen, niż warować przed monitorem. Ale czy przypadkiem o szkodliwości gier nie mówią bardzo często ludzie, którzy pół życia spędzają, oglądając „Klan”, „Plebanię”, „M jak Miłość”, „Złotopolskich” i inne MEAGACRAPY, na widok których każdy normalny człowiek dostaje mdłości?

I na koniec jeszcze jedna niespodzianka. W tym wspaniałym programie TV miał wziąć udział jeden z naszych redakcyjnych kolegów (a więc osoba znająca się na grach). Niestety, widąc jego występ był nie po myśli prowadzącego show pana Pospieszalskiego – nasz człowiek co prawda był w studiu, ale nie został dopuszczony do głosu – mimo iż wcześniej został tam zaproszony jako jeden z ekspertów. Komentarz sobie odpuścimy, bo nie wolno nam publikować niecenzuralnych słów...



ZOBACZ, JAK BECKHAM, RONALDO ORAZ ZIDANE WALCZĄ NA BRUDNYCH MIEJSKICH ULICZKACH I ZAŚMIECONYCH PODWÓRKACH. ZOSTAŃ JEDNYM Z NICH! „FRESH AIR: FIFA STREET” TO ZABAWA BEZ ZBĘDNYCH DODATKÓW. CHCESZ POZNAĆ TAJNIKI TEJ GRY? WŁĄCZ HYPERA W MARCU – DAJ SIĘ ROZERWAĆ! HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

KRÓTKA PIŁKA!



HEARTS OF IRON 2

Podczas gry naciśnij klawisz „F12”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **manpower** – Nieśmiertelność
- **energy** – Dodatkowa energia
- **metal** – Dodatkowy metal
- **rubber** – Dodatkowa guma
- **money** – Dodatkowe pieniądze
- **oil** – Dodatkowy olej
- **supplies** – Dodatkowe zaopatrzenie
- **transports** – Dodatkowe transporty
- **escorts** – Dodatkowy konwój
- **robespierre** – Dowolna reforma staje się pożądana
- **dissent** – Wywołanie buntu
- **nuke** – Bomba nuklearna
- **nowar** – Brak wojny
- **norevolts** – Brak rebeliantów
- **nolimit** – Brak limitu żołnierzy
- **nofog** – Brak mgły
- **fullcontrol** – Pełna kontrola
- **difrules** – Zmiana umiejętności komputera
- **showid** – Identyfikacja prowincji
- **showxy** – Wyświetlenie współrzędnych



PUNISHER

Aby odblokować wybrany cheat w specjalnym menu, zdobądź złoty medal na wskazanym poziomie. Uwaga! Używając kodów, pozbawiasz się możliwości dokonywania jakichkolwiek postępów w grze.

- **All levels** – Nieśmiertelność
- **Ryker's Island** – Jeden strzał zabija
- **Pier 74 Revisited** – Nieograniczona liczba amunicji
- **Lucky's Bar level** – Szalone zgony
- **Takagi Building** – Nieograniczona rzeźnia
- **Stark Towers** – Brak przeładowywania

SHADE: WRATH OF ANGELS

Aby otworzyć okienko konsoli, podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze „Ctrl” + „Alt” + „F3”. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów – koniecznie małymi literami.

- **dcheat 1** – Nieśmiertelność jako demon
- **dcheat 0** – Śmiertelność jako demon
- **iamtrax** – Wszystkie bronie
- **iamzozo** – Dodatkowa amunicja
- **iamartie** – Uzbrojenie dla magicznego miecza

- **iamjabba** – Ustawienie magicznego paska na maksimum
- **more iamanter** – Dziwne wypowiedzi demonów
- **liliput** – Mali przeciwnicy



GORKY 2

Podczas gry skorzystaj z podręcznego komputera i naciśnij jednocześnie klawisze „G” + „O”. Teraz w specjalnym menu wpisz jeden z poniższych kodów.

- **3815** – Nieśmiertelność
- **8700** – Wszystkie bronie
- **7018** – Wszystkie gadżety
- **8249** – Nieskończona liczba amunicji
- **6467** – Automatyczne hakowanie
- **7663** – Zwiększona siła pocisków
- **6422** – Zwiększona odporność
- **4394** – Idealna celność
- **0132** – Podwójne apteczki
- **1554** – Przeciwnicy są głusi
- **2733** – Przeciwnicy są ślepi
- **8745** – Regeneracja
- **0926** – Ciche poruszanie się



MALL TYCOON 2

Podczas gry przytrzymaj klawisz „Ctrl” i wpisz jeden z poniższych kodów.

- **hdicase** – Dodatkowe 100 000 na koncie
- **hdirate** – Zwiększenie oceny deptaka o 100 punktów
- **hditech** – Zakończenie aktualnych badań
- **hdiore** – Zakończenie wszystkich badań technologicznych
- **hdidizzo** – Zmiana widoku

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Na ekranie, na którym widnieje napis „Press Enter”, wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga! Kody działają tylko w trybie Single-player.

- **regmebaby** – 20000 na start w trybie kariery
- **opendoors** – Odblokowanie dzielnic
- **ordermybaby** – Odblokowanie wszystkich samochodów
- **gimmevisual1** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu pierwszego
- **gimmevisual2** – Odblokowanie wszystkich wizualnych ulepszeń poziomu drugiego
- **needperformance1** – Odblokowanie wszystkich części poziomu pierwszego
- **needperformance2** – Odblokowanie wszystkich części poziomu drugiego
- **goforoldspice** – Odblokowanie naklejek Old Spice
- **needmybestbuy** – Odblokowanie naklejek Best Buy
- **gotmycircular** – Odblokowanie naklejek Circular Sponsor
- **gottahavebk** – Odblokowanie naklejek Burger King
- **gottaedge** – Odblokowanie naklejek Edge Sponsor
- **davidchoeart** – Odblokowanie naklejek
- **wannacapone** – Odblokowanie naklejek
- **gimmechingy** – Odblokowanie naklejek
- **tunejapantuning** – Odblokowanie naklejek
- **yodogg** – Snoop Dogg Special



Odblokowanie części:

- **Maski** – Wygraj 4 razy Outrun na 2 poziomie
- **Silnik, przekładnia lub opony** – Wygraj 3 razy Outrun na 3 poziomie
- **Felgi** – Wygraj 6 razy Outrun na 3 poziomie
- **Spojlery** – Wygraj 4 razy Outrun na 4 poziomie
- **Naklejki** – Wygraj 6 razy Outrun na 4 poziomie
- **ECU, turbo lub hamulce** – Wygraj 9 razy Outrun na 4 poziomie
- **NOS, waga lub zawieszenie** – Wygraj 6 razy Outrun na 5 poziomie
- **Zestaw do karoserii** – Wygraj 11 razy Outrun na 5 poziomie

Odblokowanie okładek magazynów:

- **Auto Motor** – Wygraj 20 razy na 5 poziomie

- **AutoMaxx** – Wygraj 16 razy na 4 poziomie
- **Car Audio and Electronics** – Wygraj 6 razy na 3 poziomie
- **Chrome und Flamen** – Wygraj 27 razy na 4 poziomie
- **Elaborare** – Wygraj 3 razy na 4 poziomie
- **GTI** – Wygraj 11 razy na 3 poziomie
- **GTI** – Wygraj 16 razy na 5 poziomie
- **Hot 4's** – Wygraj 18 razy na 3 poziomie
- **Import Tuner** – Wygraj 4 razy na 5 poziomie
- **Maxi Tuning** – Wygraj 7 razy na 4 poziomie
- **Power** – Wygraj 32 razy na 5 poziomie
- **Spoiler** – Wygraj 11 razy na 4 poziomie
- **Sports Compact Car** – Wygraj 8 razy na 2 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 2 razy na 3 poziomie
- **Street Car** – Wygraj 9 razy na 5 poziomie
- **Street Tuner** – Wygraj 34 razy na 5 poziomie
- **Stuff** – Wygraj 20 razy na 4 poziomie
- **Super Street** – Wygraj 28 razy na 5 poziomie
- **Swiss Tuner** – Wygraj 25 razy na 5 poziomie
- **Turbo** – Wygraj 4 razy na 2 poziomie



WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Podczas gry naciśnij klawisz „F8”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **if i were a rich man** – Dodatkowe pieniądze
- **show me the mana** – Dodatkowe 20 do many
- **just for grant** – Zmiana wszystkich jednostek w czołgi
- **i am lazy** – Zdobycie wszystkich miast
- **burn baby burn** – Zniszczenie wszystkich miast
- **purple heart** – Medal dla wszystkich jednostek
- **there can be only one** – Wybrany bohater dostaje 100 doświadczenia
- **run spot run** – Jednostki dostają 99 ruchów
- **but now i can see** – Odkrycie całej mapy
- **hiho hiho** – Ustawienie czasu produkcji w miastach na 1
- **king of the castle** – Wszystkie miasta przekształcają się w cytadele
- **dragon rush** – Wszystkie jednostki stają się smokami
- **not easy being green** – Zmiana koloru wody na zielony
- **name that tune** – Zmiana podkładu muzycznego
- **lord of the mana** – Wszystkie miasta bez many dostają 1 na kolejkę

Laureaci konkursów CLICK! 12/2004

• **TOP 13: CL.12/2004** – Tomasz Łodygowski z Włocławka

• **Podkadki pod mysz:** Igor Roguszewski z miejscowości Człopa, Aneta Bober z Lubartowa, Marek Duda z Piekara Śląskich, Wojciech Książek z Wałbrzycha, Mikołaj Rzepa z Poznania

• **Alone in the Dark:** Grzegorz Kozłowski z Sosnowca, Przemysław Snużny z Piotrkowa Trybunalskiego, Krzysztof Srukacz z Filipowa, Leon Buganik z Pili, Sylwester Rak ze Świdnika, Paweł Grochowina z Poczesnej, Krzysztof Stręk z Bielska, Szymon Piotrowski z Poznania, Wojciech Woda z Kędzierzyna Koźle, Konrad Paluch z Krakowa

• **Resident Evil - DVD:** Rafał Marcinkowski z Otwocka, Marcin Krajnik z Bydgoszczy, Paweł Borkiewicz z Firleja, Kamil Antkiewicz z Łomży, Jacek Jaworski z Otwocka, Marcin Oldakowski ze Świdnika, Ewa Wojtas z Warszawy, Leszek Chmielewski z Sosnowca, Tomasz Romańczuk z Nieroszowa, Dorota Tala z miejscowości Radziechowy

• **Resident Evil - CD:** Łukasz Nitkowski z Końskich, Wojciech Gilowski z Gliwic, Maciej Mutwil z Sosnowca, Jakub Kopeć z Warszawy, Rafał Góral z Gdańska, Maciej Łabędzki z Wrocławia, Mirosław Dudzik z Wieliczki, Konrad Jasiński z Myszkowa, Waldemar Woch z Katowic, Marian Bober z Lubartowa

Nie top Marzanny - zatop się w grze!



99,00 Hearts of Iron 2 (PL)	139,00 The Sims 2 (PL)	99,00 Rome: Total War (PL)	39,90 Medal of Honor Allied Assault	39,90 Battlefield 1942 Classic	99,00 Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)	169,00 Vampire: the Masquerade - Bloodlines	99,90 Sonic Heroes	119,00 Alexander (PL)
119,00 Prince of Persia: Warrior Within (PL)	19,90 Future Cop L.A.P.D.	129,00 Men of Valor (PL)	99,00 XPand Rally	139,00 Medal of Honor: Pacific Assault	69,00 Fair Strike (PL)	59,00 Manhunt	99,90 Full Spectrum Warrior (PL)	139,00 Fifa 2005 (PL)
89,00 Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL)	59,90 !!! Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL)	59,90 Gothic: Noc Kruka (PL)	39,00 Hard Truck 18 Wheels of Steel	139,00 Need for Speed: Underground 2	39,90 The Lord of the Rings: The Two Towers (PL)	99,90 Settlers 5: Dziaćictwo Królów (PL)	99,00 Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)	159,00 Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords
99,90 Victoria 2: Wojna Róż + Korona Połnocy (PL)	129,00 Half Life 2	99,00 Tony Hawk's Underground 2 (PL)	99,00 Zoo Tycoon 2	129,00 Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	9,90 Platoon	199,00 World of Warcraft	39,00 Pool Paradise	99,00 Rollercoaster Tycoon 3 (PL)
99,00 Call of Duty Deluxe Edition (PL)	49,00 Half Life: Bastion	99,00 Pacific Fighters (PL)	119,00 UEFA Champions League 2004-2005	159,00 Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	149,00 Championship Manager 5 (PL)	99,00 Football Manager 2005 (PL)	49,90 Dungeon Siege (PL)	69,00 Medieval Lords (PL)
159,00 Star Wars Battlefront	159,00 Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL)	129,00 Sid Meier's Pirates!	69,00 Star Wars Knights of the Old Republic (PL)					

nowości, zadzwon, zapytaj

dźwięki, filmy, dźwięki...

kierownice i pady PC

39,90 Ortografia	49,90 Chemia 1	29,90 Dziś i jutro	29,90 Jasio Spacerowicz
--------------------------------	------------------------------	----------------------------------	---------------------------------------

Ortografia
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.

Chemia 1
48 minut filmów i animacji 300 haseł w mini słowniku 200 zdjęć o profilu chemicznym tabele, wykresy, opisy doświadczeń... 500 zadań w pięciu działach

Dziś i jutro
Wysłaźlowa przygoda na Dzikim Zachodzie. I ty możesz stać się jej głównym bohaterem!

Jasio Spacerowicz
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjeżdżasz, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

49,90 Magix Hip Hop Maker	49,00 Magix Techno Maker	119,00 Magix Music Maker 2003
---	--	---

Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, East Coast, West Coast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu Twoich rąk.

Magix Techno Maker
Maszyna technol! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksujs piosenki audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailami do znajomych.

49,00 Saitek P120 cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire” dwa cyfrowe spusty doczepiany mini-kontroler ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”	119,00 Saitek P880 sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire” dwie analogowe gałki ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk” programowalny przycisk „shift” dwa cyfrowe spusty
--	--

Kierownica Saitek R220
cztery standardowe cyfrowe przyciski
dwa cyfrowe „wioselka”
pedały gazu i hamulca
możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Air Strike 3D	19,90	Football Manager 2005 (PL)	99,00
Battlefield 1942	39,90	Gry karciane 1	25,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90	Gry Karciane 1&2	39,00
Battlefield Vietnam	129,00	Gry Karciane 2	25,00
Battle Mages (PL)	59,00	Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00	Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Blitzkrieg (PL)	49,90	Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Bowling (kregle)	19,90	Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Breed	79,00	Hidden & Dangerous 2	79,00
Call of Duty Deluxe Edition (PL)	99,00	Homeworld 2	99,00
Call of Duty (PL)	69,00	Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90	Jazz Jack Rabbit	29,90
Championship Manager 5	149,00	Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Chessmaster 10	139,00	Kangurek Kao 2	29,00
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90	Kapitan Pazur (PL)	29,90
D-Day (PL)	69,00	Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Dungeon Siege (PL)	49,90	Lionheart	49,00
Counter Strike: Condition Zero	79,00	Madden NFL 99	19,90
Diablo II + Diablo II		Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Dino Crisis	79,00	Men of Valor (PL)	129,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90	Medieval Lords (PL)	69,00
Emergency 2 (PL)	29,90	Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Etherlords II (PL)	19,90	Modi i Nanna	9,90
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL)	59,00	Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Fair Strike (PL)	69,00	Murphy 2 (PL)	49,00
FIFA 2002 Classic	39,90	Need for Speed Underground 2	139,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90		

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00	Sim City 4 (PL)	39,90
NHL 2005	139,00	Soldier of Fortune II Gold	69,00
Nuclear Strike	19,90	Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Podbój Rzymu (PL)	59,00	Taxi Driver	27,90
Polanie II	49,00	Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
Post Mortem (PL)	74,90	TOCA 2	99,00
Pinkie i gry zręcznościowe	25,00	True Crime	159,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00	Warcraft	49,00
Prince of Persia: Plaski czas (PL)	49,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00	Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90	Vietcong (Purple Haze)	79,00
Rainbow Six: Athena Sword (PL)	39,90		
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00		
Reah dvd/CD	42,90		
Reah+Schizm	59,00		
Return to Castle Wolfenstein	59,00		
Runaway a Road to Adventure	39,00		
Sasiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00		
Second Sight	99,90		
Settlers IV (PL)	53,90		
Schizm II Kameleon	49,00		
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90		
Sims Balanga (PL)	59,00		
Sims: Double Deluxe (PL)			
(zawiera The Sims, Świątynię Życia i Balangę)	134,90		
Sims zwierząt (PL)	74,90		
Sims Gwiazda	79,00		
Sims wakacje (PL)	59,00		
Sims Deluxe (PL)	79,00		

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

FAKSJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
sprzedaż hurtowa:
EXE, ul. Kosiła 8,
54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.

12 lat 11% zniżki

PRAWDZIWY WŁADCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN



5 ODSŁONA
JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH
STRATEGII WSZECH CZASÓW!

W sprzedaży
od 3 marca 2005!

THE SETTLERS[®] DZIEDZICTWO KRÓLÓW



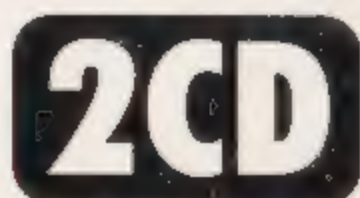
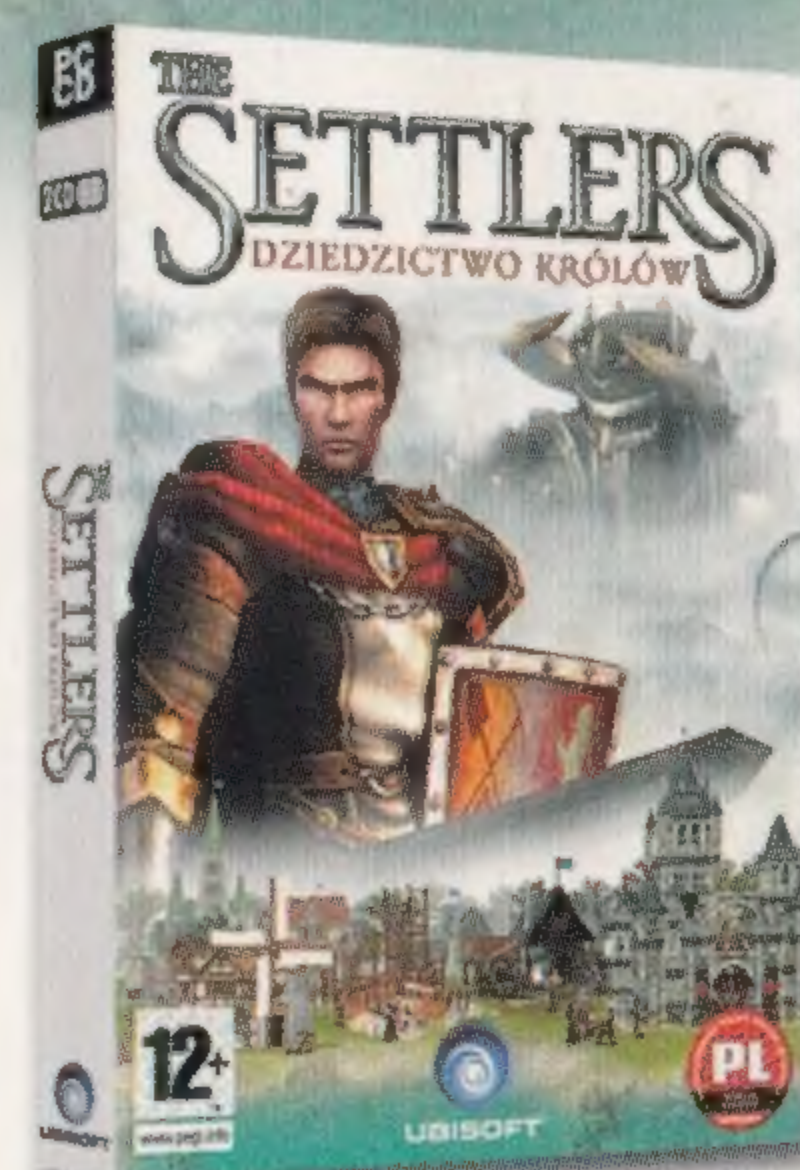
Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.



Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli! Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.



Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.



www.thesettlers.com
settlers.cdprojekt.com

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software.

